TILT

MICROLOISIRS

100 MICRO JEUX A PROGRAMMER

TI 99/4A . ZX 81

THOMSON MO 5 . COMMODORE 64

MSX . SPECTRUM

ORIC I/ATMOS . ATARI 600/800 XL

APPLE II ET IIE . AMSTRAD CPC 464

M3101-HS1-38 FRD FRANCE ; 38 FF - BELGIQUE : 280 FB - SUISSE - 12 FS - CANADA : 6,50 $ CAN - MAROC : 51 DH - ESPAGNE : 950 PTAS

TILT

MICROLOISIRS

100 MICRO JEUX A PROGRAMMER

TILT - HORS SÉRIE 100 PROGRAMMES BASIC

SOMMAIRE

Des jaquettes pour vos cassettes 3
Tableaux des équivalences pour adapter tous les jeux à votre micro ordinateur 23

TI 99/4A

Scrabble 26
Star Wall 29
Othello 30
Inverses 32
Crypto-drame 33
Tous en forme 35
Moon Patrol 36
Puissance 4 38
Adam et Eve 40
Memory 44

ZX 81

Poème 47
Splash down 48
Piège 49
Tir à l'arc 50
Lem 51
Météores 53
Viaduc en folie 54
Basket 55
ZX 600 57
Jet Force 59

THOMSON MO 5

Tron 61
Rebonds en folie 62
Popeye 63
2001 65
Midway 65
X Rays 68
Guerre nucléaire 69
Electrochoc 71
Star Wars 74
Love Souris 76

COMMODORE 64

Master mind 78
Tilt-Man 81
Serpent-Crash 83
Pom Pom Pom Pom... 86
Super-Baballe! 87
Fire 88
Robots 90
Racer 93
Tanks 96
Bowling 98

MSX

Missile 102
Casse-briques 103
Koins 105
Raid 106
Destroy 108
Le petit peintre 109
Puzzle 110
Skramble 111
Cœur brisé 112
Lettres à gogo 113

SPECTRUM

Roulette Russe 114
U-Boat 115
Duel 117
Suite infernale 120
Space Wall 121
Black Jack spécial 122
Roméo 125
Rebond surprise 126
Nimitz 128
Ghost Painter! 129

ORIC 1/ATMOS

Las Vegas 131
Memory 133
Musiqu'Oric 135
Carambolage 138
Attention fragile 140
Gare aux bulles 142
Téléphones folies 144
Cidre ou Pince? 146
Space Invaders 148
Peinture party 150

ATARI 600/800 XL

Alphaluck 152
Magi-carrés 154
The Wall 155
Ski 157
Star défence 158
Rallye 160
Rêve de chenille 162
Alphatack 163
Jack-Pot party 164
Invaders 166

APPLE II et II^e

Nuclear 168
Top réflexes 170
Formule 1 171
Orgue magique 172
Quid? 175
Grosse tête 177
421 179
Alphabet en folie 180
Démineur 182
X Rays 183

AMSTRAD CPC 464

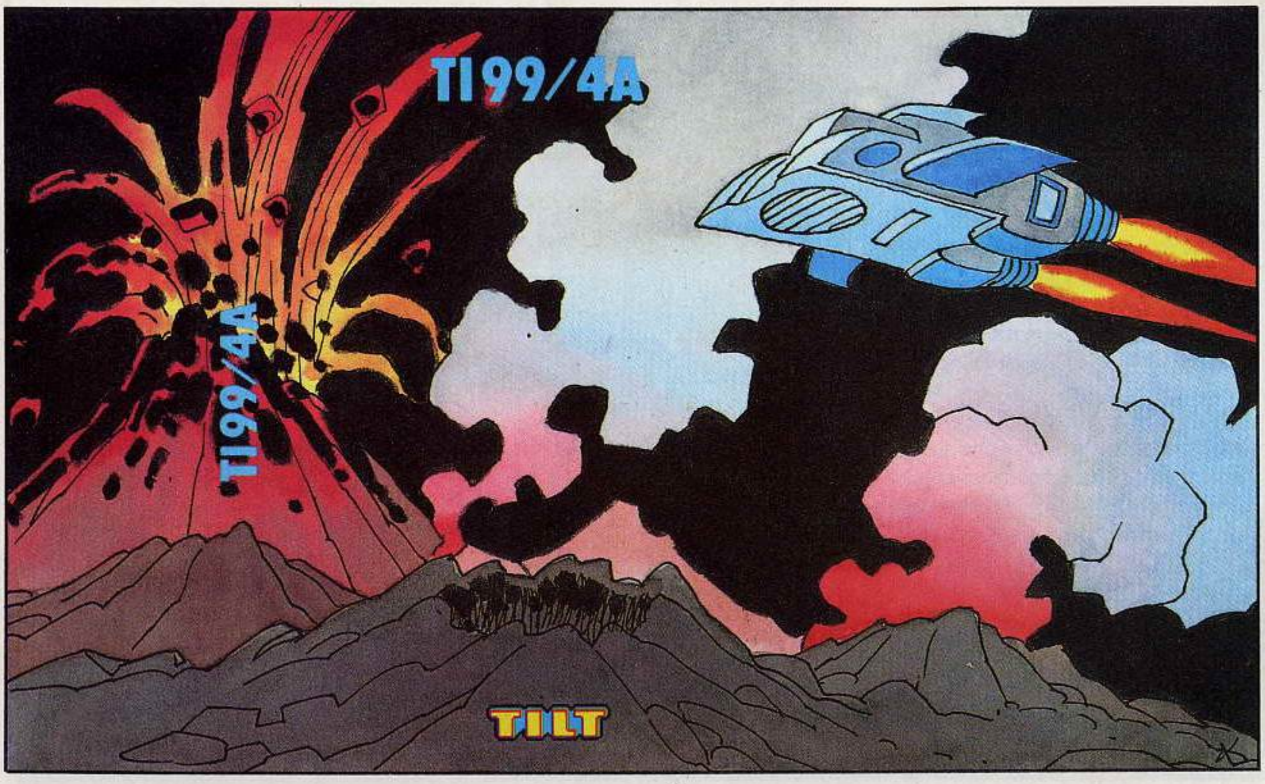
Pronosport 184
Chass'lettres 186
Amstrad Mind 187
Morpion 188
Cata-tir 190
Mots cachés 193
Drôles de caractères! 195
Les Ascii attaquent 197
Casse bouteille 199
Un pont, ça va, trois ponts... 200

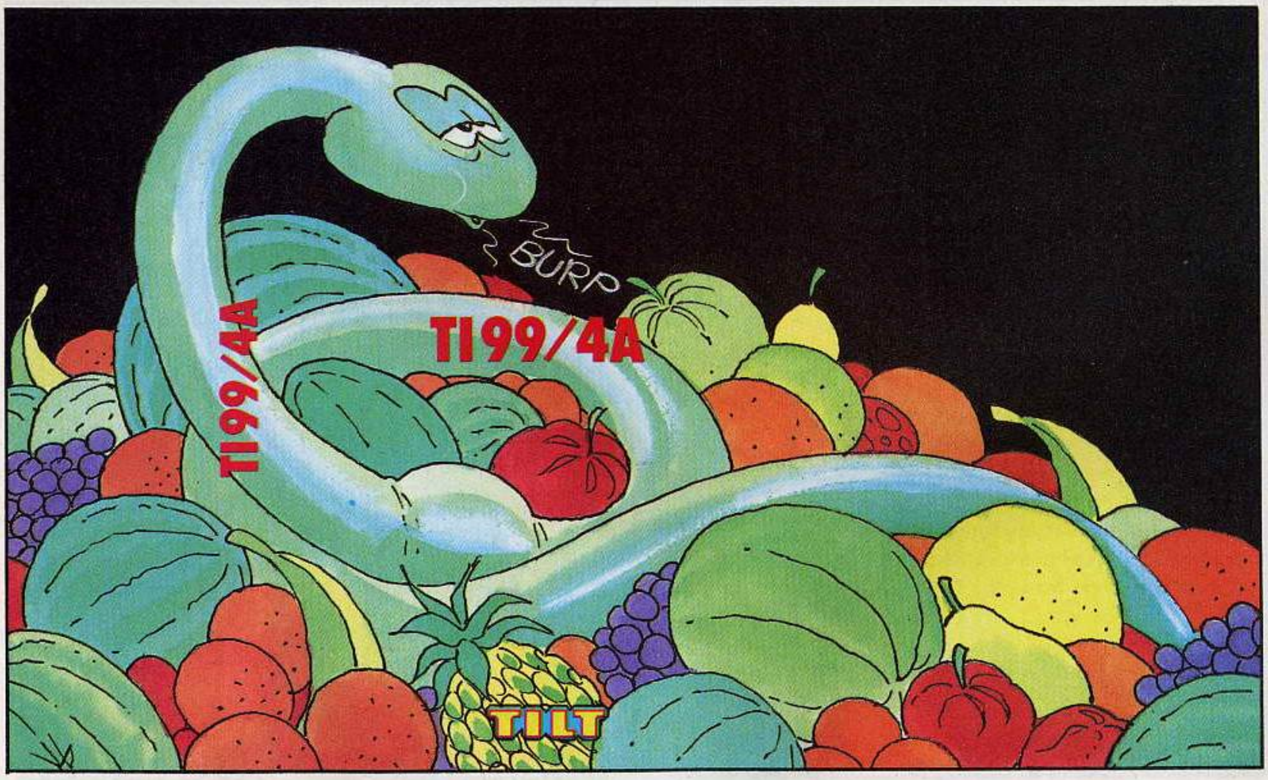
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière. **Directeur artistique :** Jean-Pierre Aldebert. **Secrétaires de rédaction :** Francine Gaudard. Fabrice Moskoff. **Listings :** Bertrand Ravel. **Maquette :** Bernard Mayo. **Secrétariat :** Sylvie Lefebvre. **PUBLICITÉ : Régimax,** 1, rue Taitbout, 75009 Paris Tél. : 48.24.46.21. **Directrice commerciale de la publicité :** Fabienne Dexidour. **Directeur de la publicité :** Dominique Bovio. **Assistante :** Christiane Martorell. **ADMINISTRATION - DIFFUSION :** 2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél. : 48.24.46.21. **Ventes :** Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24. **Relations extérieures :** Françoise Serre-Loutreuil. **Promotion :** Bernard Blazin. **Directeur technique :** Guy Cuypers. **Fabrication :** Jean-Jack Vallet. **ÉDITEUR** « Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur. Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e. Télex : 643932 F Edimondi. **Président directeur général :** Antoine de Clermont-Tonnerre. **Directeur délégué :** Jean-Pierre Roger.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.

TILT Microloisirs, 2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél. : 48.24.46.21. Tirage de ce H.S. : 125 000.

BVP


TI99/4A
TI99/4A
TILT

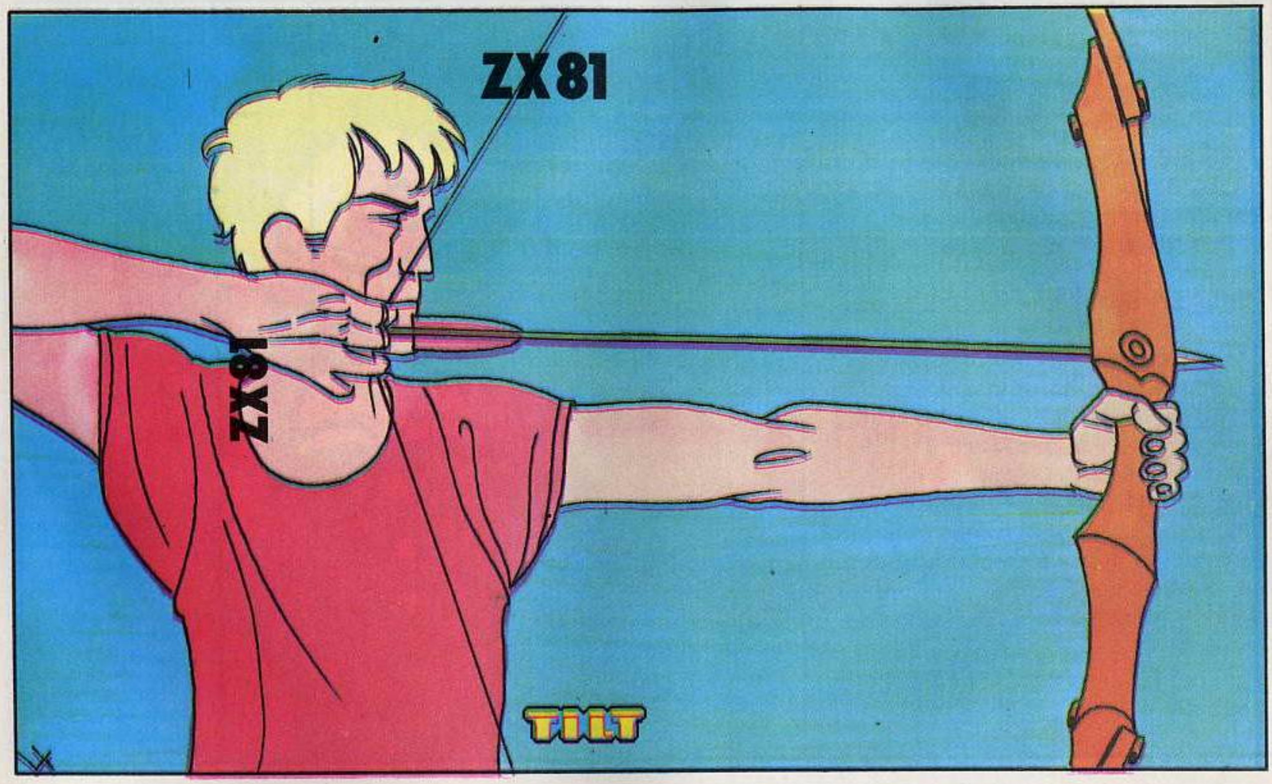

BURP
TI99/4A
TI99/4A
TILT

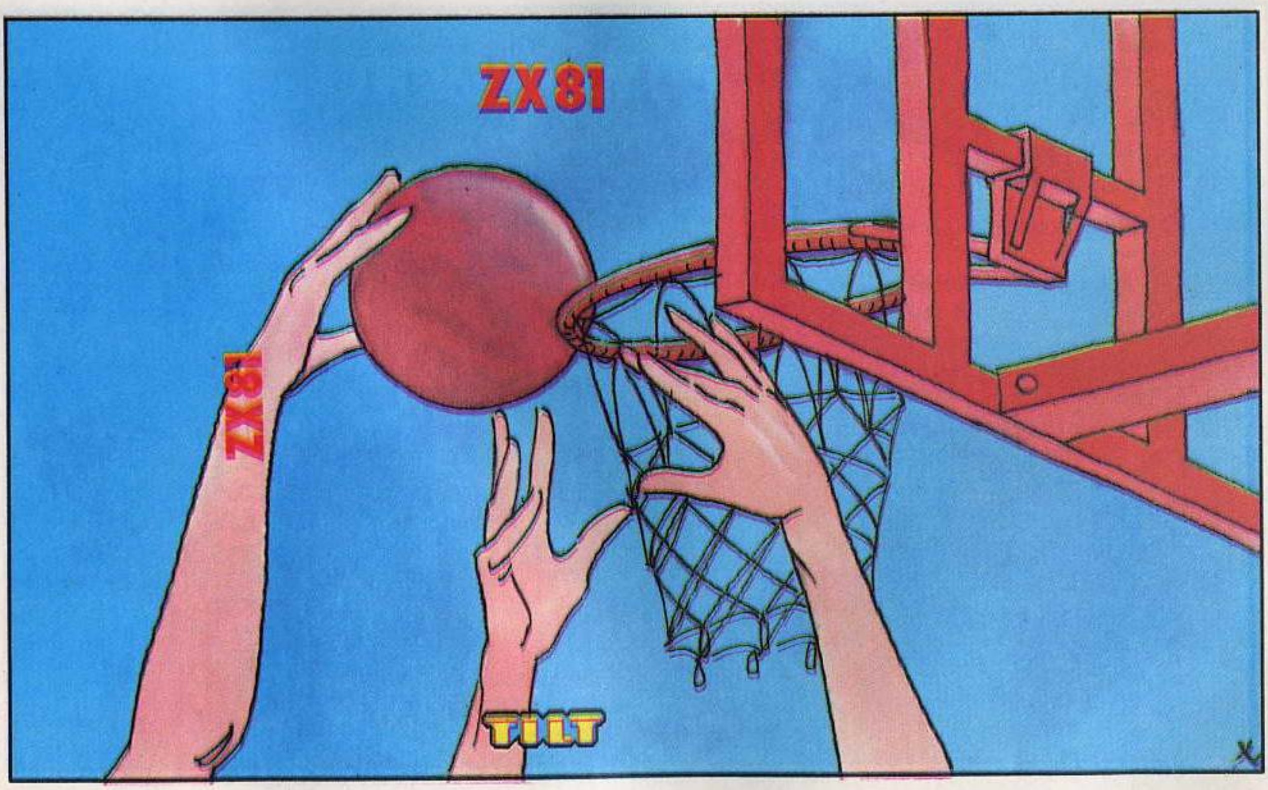
TI99/4A

SCRABBLE • Découvrez les finesses du scrabble avec votre ordinateur qui remplace la table de jeu et compte les points.
STAR WALL • Un mur galactique avance inexorablement vers vous.
OTHELLO • Pions noirs et pions blancs s'affrontent.
INVERSES • Blanchissez un carré de trois cases sur trois en choisissant parmi les huit combinaisons possibles.
CRYPTO-DRAME • Un message codé apparaît sur votre écran.

TI99/4A

TOUS EN FORME • Créez une forme et obtenez immédiatement ses codes.
MOON PATROL • Rejoignez la base lunaire la plus proche en évitant les projectiles des vaisseaux ennemis et les cratères insondables.
PUISSANCE 4 • Alignez le premier des quatre pions de votre couleur et ridiculisez votre adversaire.
ADAM ET EVE • L'ignoble serpent qui a poussé Eve à manger la pomme est aujourd'hui enfin puni.
MEMORY • Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs qui vont par paires mais apparaissent au hasard.


ZX81
ZX81
TILT


ZX81
ZX81
TILT

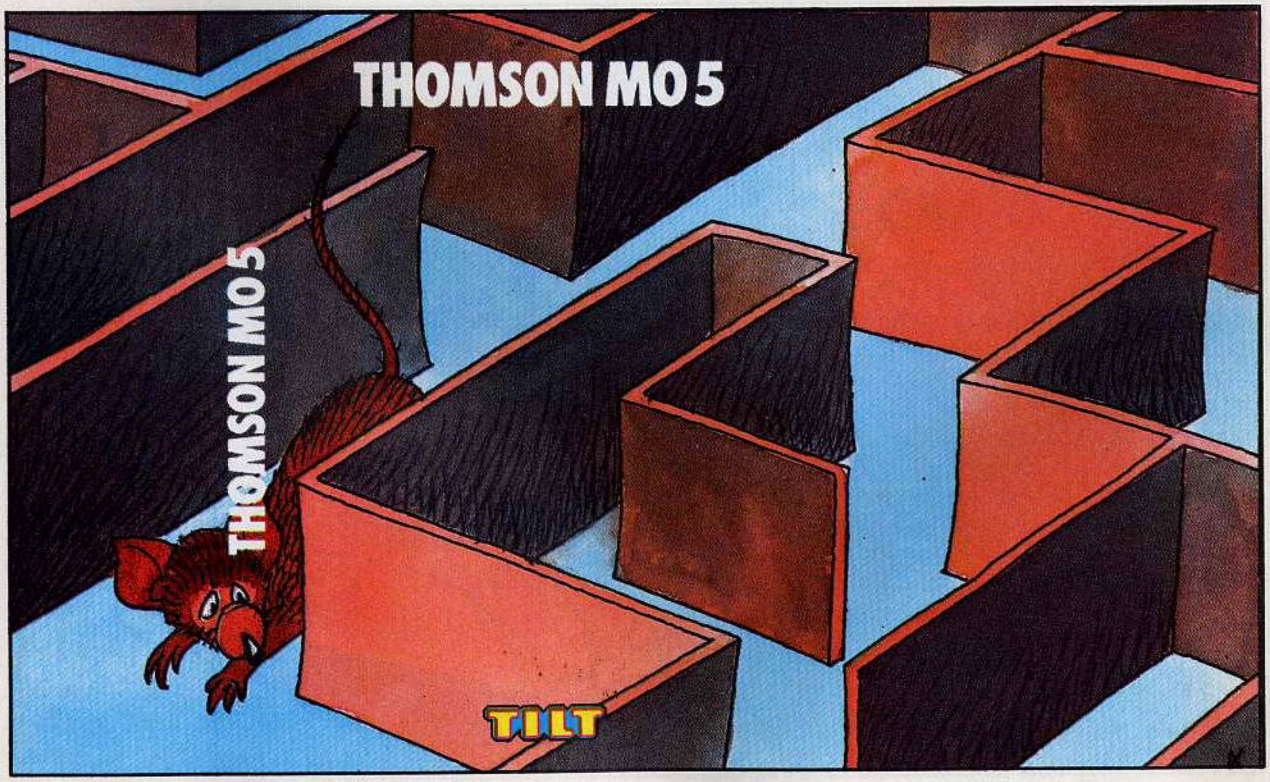
ZX81

POÈME • Donnez dans l'ordre : dix noms, dix verbes, dix compléments, et ce programme fabriquera automatiquement des phrases inoubliables !
SPLASH DOWN • Réalisez le saut de votre vie (ou de votre mort) en indiquant simplement à l'ordinateur la hauteur et la longueur de votre saut.
PIÈGE • Evitez les * et attrapez les $ si vous ne voulez pas mourir dans des délais trop brefs...
TIR A L'ARC • Robin des Bois moderne, touchez dix fois de suite une cible qui se déplace de haut en bas sur la droite de votre écran.
LEM • Menez à bien l'alunissage de votre LEM.

ZX81

MÉTÉORES • Poursuivez sans trève un météorite.
VIADUC EN FOLIE • Arriverez-vous à faire traverser la rivière à toutes les jeunes filles qui se présentent ?
BASKET • Redécouvrez les joies du basket... sur votre écran.
ZX 600 • Aidez un sportif asthmatique à parcourir les 600 mètres fatidiques d'une course d'endurance.
JET FORCE • Vous devez impérativement décoller de votre porte-avions.

THOMSON MO 5
THOMSON MO 5
TILT


THOMSON MO 5
THOMSON MO 5
TILT

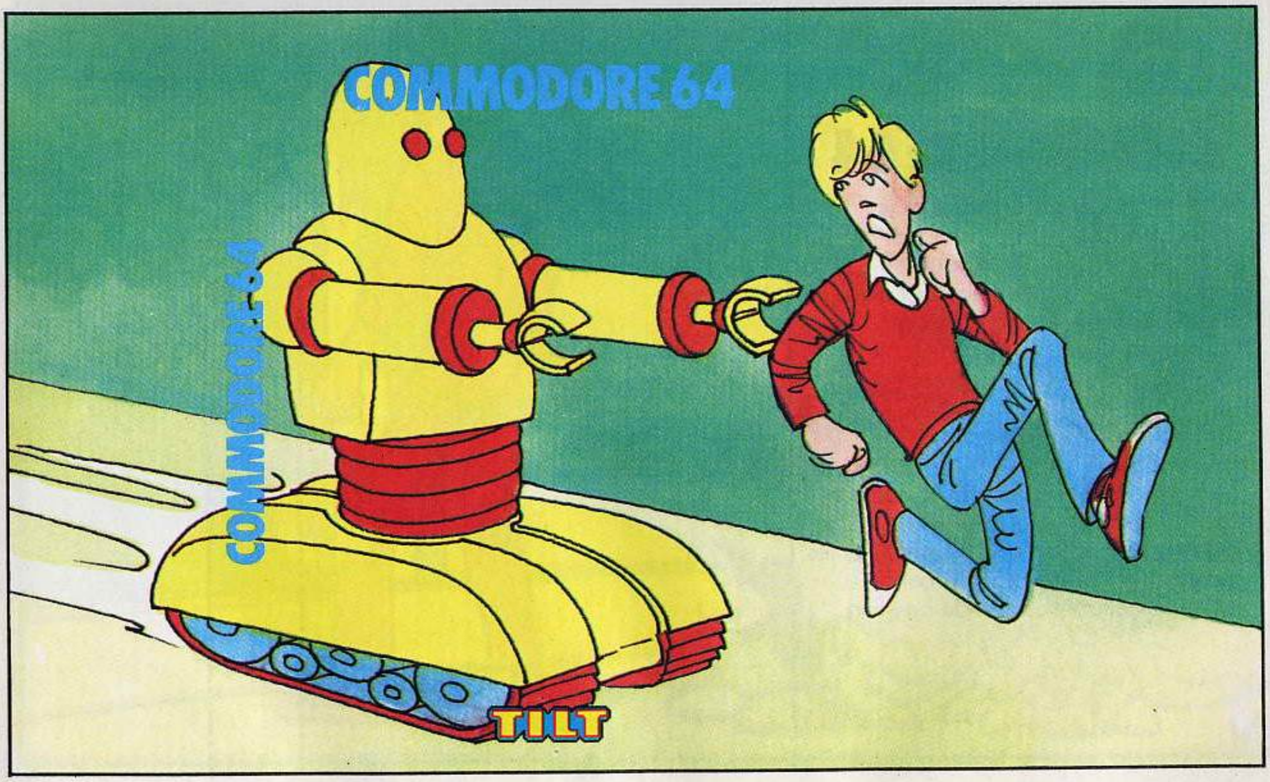
THOMSON MO 5

TRON • Inspiré de la célèbre course de motos nucléaires du film *Tron,* ce jeu ne vous laisse pas une seconde de répit.
REBONDS EN FOLIE • Dirigez une super-balle vers sa cible grâce à des « barres de rebond ».
POPEYE • Aidez Popeye à rattraper tous les objets qui tombent sur sa droite, sur sa gauche ou... sur sa tête.
2001 • Découvrez l'espace 2001 et ses pièges mortels.
MIDWAY • Votre ordinateur sera-t-il le plus fort dans la bataille navale qui va vous opposer à lui.

THOMSON MO 5

X RAYS • Des lignes électrifiées en liberté ? C'est inconcevable...
GUERRE NUCLÉAIRE • La Terre sera-t-elle radio-active ou non ? Son sort est entre vos mains.
ELECTROCHOC • Parviendrez-vous à suivre le rythme infernal d'un cable haute tension ?
STAR WARS • La guerre a repris entre les forces du mal et votre planète.
LOVE SOURIS • Vous aimez les souris ? Tant mieux. Un pauvre petit animal s'est égaré dans un labyrinthe.

COMMODORE 64
COMMODORE 64
TILT

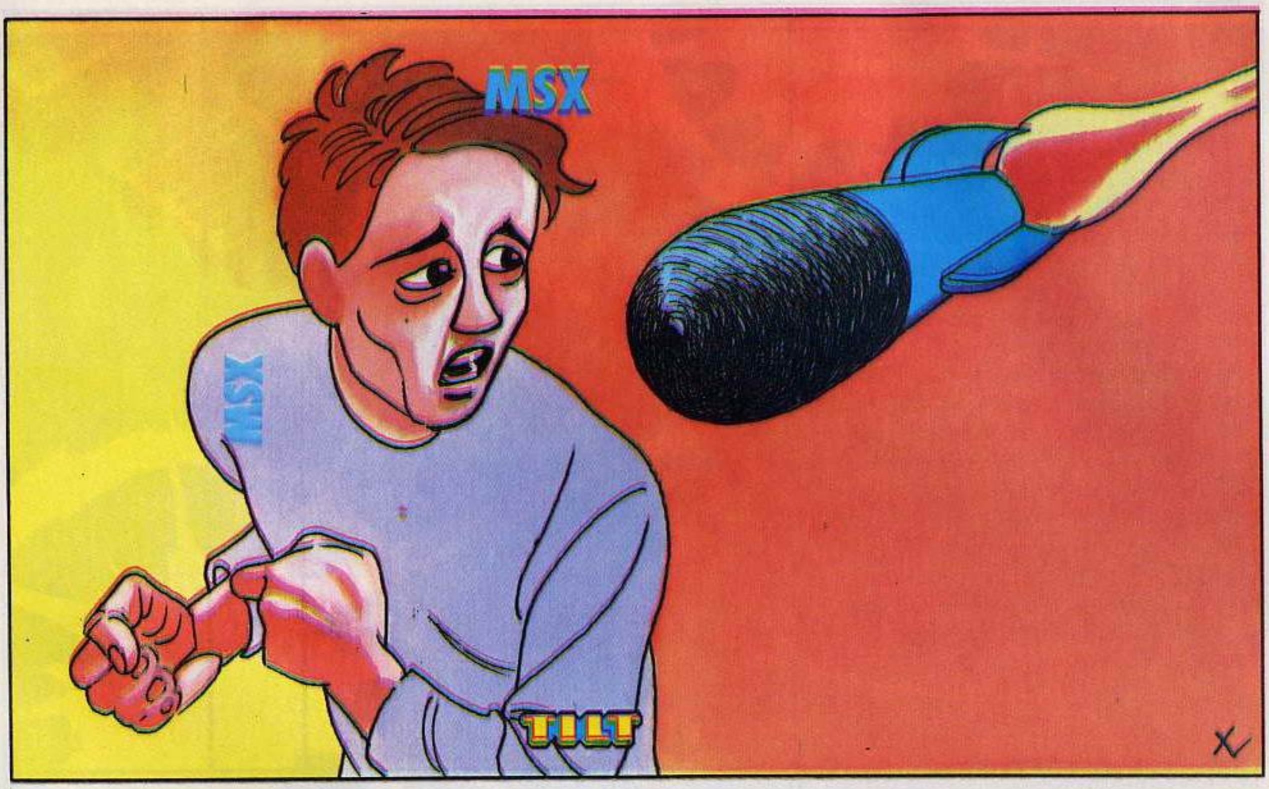

COMMODORE 64
COMMODORE 64
TILT

COMMODORE 64

MASTER MIND • L'ordinateur choisit cinq couleurs parmi huit qu'il garde secrètes et que vous devez retrouver.
TILT-MAN • Trois tailles de labyrinthe pour un tilt-man qui doit s'échapper le plus vite possible.
SERPENT-CRASH • Obligez le serpent du *Commodore* à entrer en collision avec le vôtre ou avec un des obstacles qui parsèment le champ de jeu.
POM POM POM POM... • Empêchez une chenille de grandir en tirant sur ses pommes préférées et sur ses nouveaux anneaux.
SUPER-BABALLE ! • Dirigez une balle vers sa cible grâce à des déviations judicieusement choisies.

COMMODORE 64

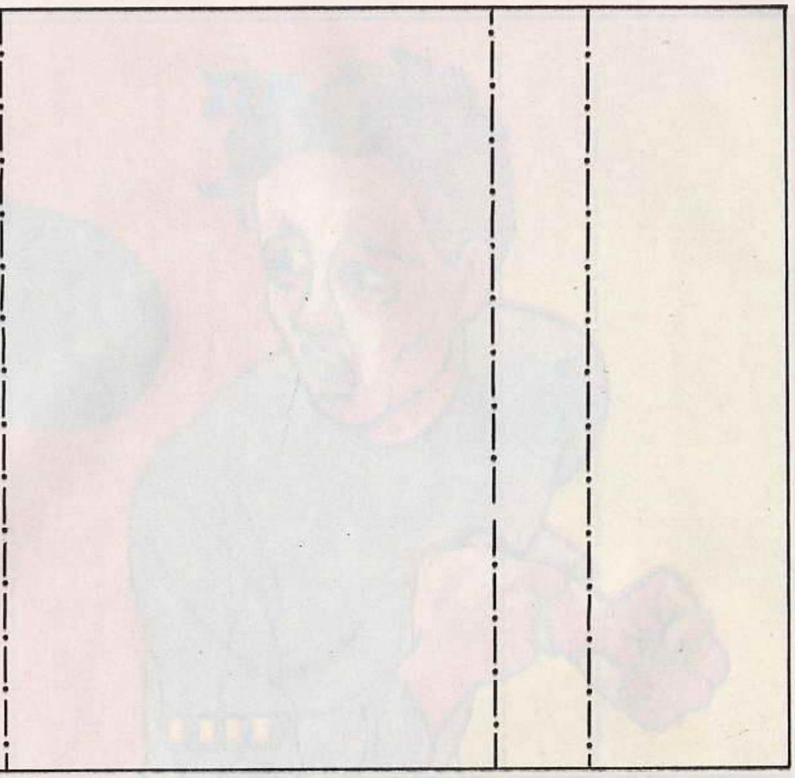
FIRE • Sauvez les habitants d'un immeuble en flammes.
ROBOTS • Des robots vous poursuivent dans une pièce aux murs électrifiés. Seule solution pour survivre, les pousser contre les murs.
RACER • Quatre circuits, quatre challenges, et, entre vos mains, le volant d'un bolide aux performances époustouflantes.
TANKS • Lancez votre char dans une course infernale.
BOWLING • Réalisez les *strikes* et les *spares* de votre vie grâce à cette exceptionnelle simulation de bowling.


MSX
MSX
TILT

MSX
MSX
TILT

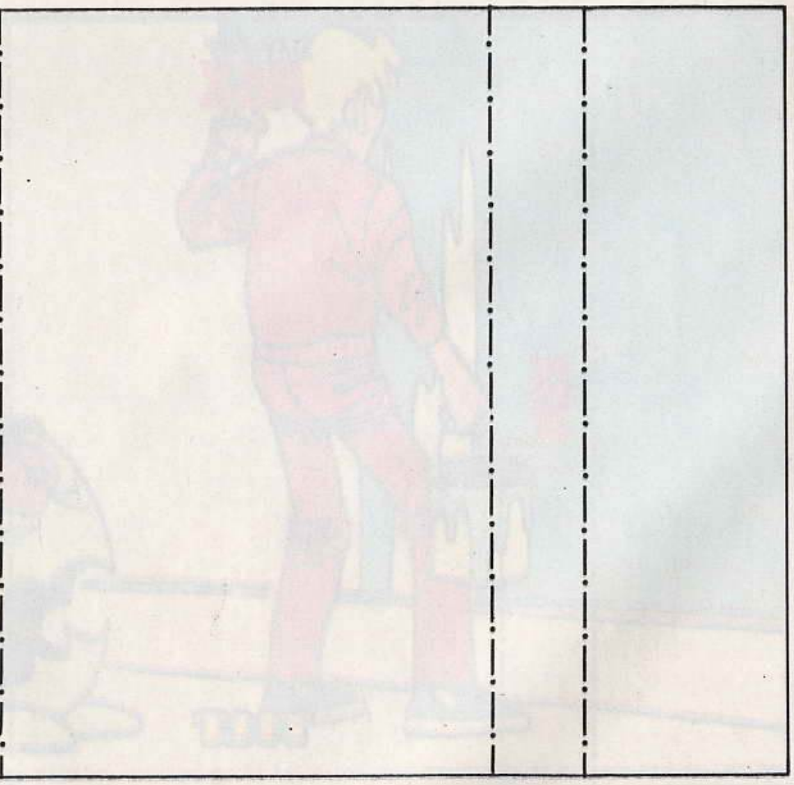
MSX

MISSILE • Un missile vous poursuit sans relâche. Evitez-le et sauvez la Terre.
CASSE-BRIQUES • Vous pensiez maîtriser toutes les subtilités du casse-briques ? Essayez donc cette version où les raquettes classiques ont été remplacées par deux flips...
KOINS • Des monstres vous traquent sans arrêt. Seule solution pour vous sortir de ce piège, les écraser après les avoir encerclés avec des blocs de glace.
RAID • Votre avion vous attend, prêt à décoller. Bouclez votre ceinture et... à vous les sensations fortes !
DESTROY • Le sort de la base est entre vos mains. Si un missile parvient à franchir vos tirs de barrage, tout est perdu.

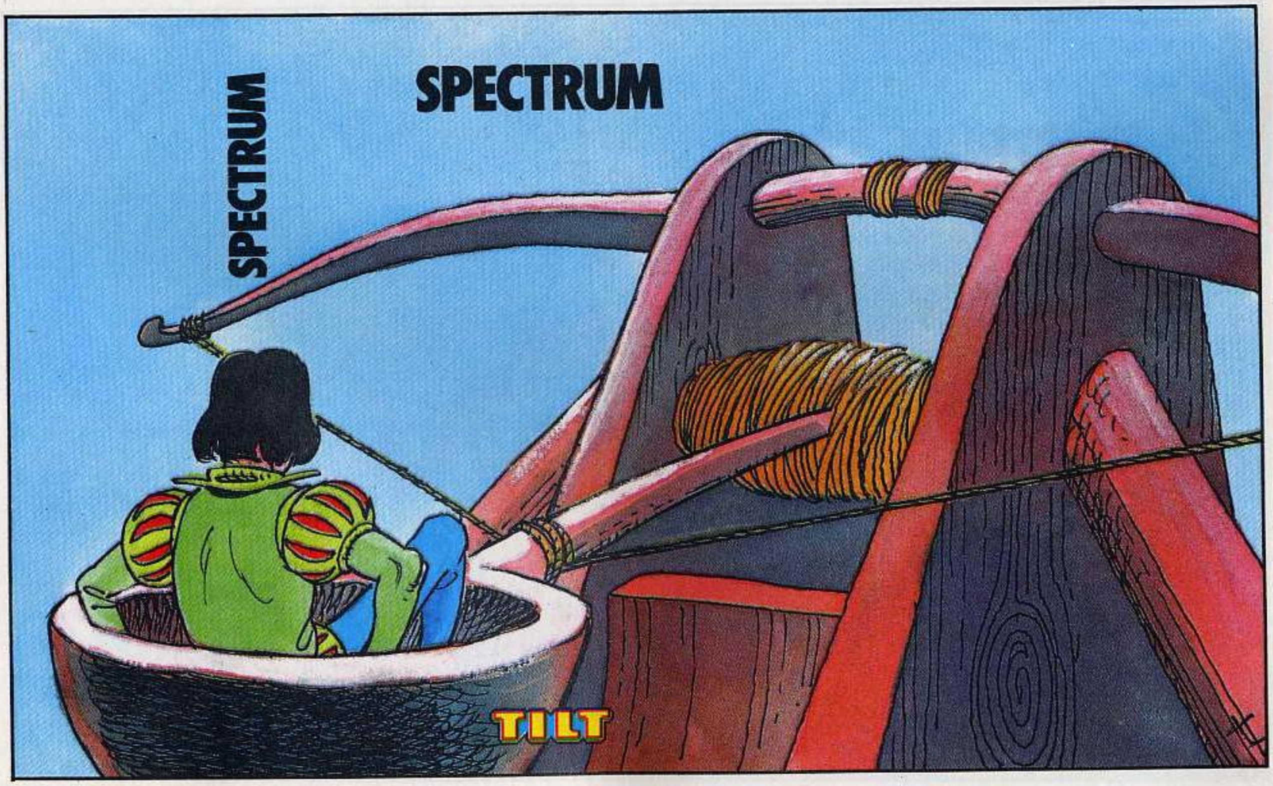


MSX

LE PETIT PEINTRE • Repeignez une pièce entière sans vous faire attraper par les monstres furieux de voir leur tranquillité troublée.
PUZZLE • Reconstituez un puzzle composé de chiffres. L'ordinateur est tolérant : il vous laisse recommencer autant de fois que vous le désirez.
SKRAMBLE • Aventurez-vous dans la grotte aux mille diamants... et revenez riche ou mort !
CŒUR BRISÉ • Fendrez-vous le cœur de votre ordinateur ? Déplacez une flèche avec habileté et réussissez cet exploit peu commun.
LETTRES A GOGO • Reconstituez le mot proposé par l'ordinateur à l'aide des lettres qui tombent du haut de votre écran.



SPECTRUM
SPECTRUM
TILT


SPECTRUM
SPECTRUM
TILT

SPECTRUM

ROULETTE RUSSE • Préparez-vous à affronter la mort. Votre *Spectrum* adore jouer à la roulette russe, et lui, il a les nerfs solides.

U-BOAT • Un sous-marin ennemi se cache au fond des eaux troubles du Pacifique. Lâchez vos mines sur lui avec le plus de précision possible.

DUEL • Deux ovnis se poursuivent dans les gerbes d'étincelles. Touchez l'autre vous marquerez un point.

SUITE INFERNALE • Une suite de nombre apparaît en haut à droite de votre écran. Reconstituez-la en ramassant dans votre petite barque les chiffres qui tombent du ciel.

SPACE WALL • Protégez le mur magnétique qui défend votre cité contre les attaques ennemies.

SPECTRUM

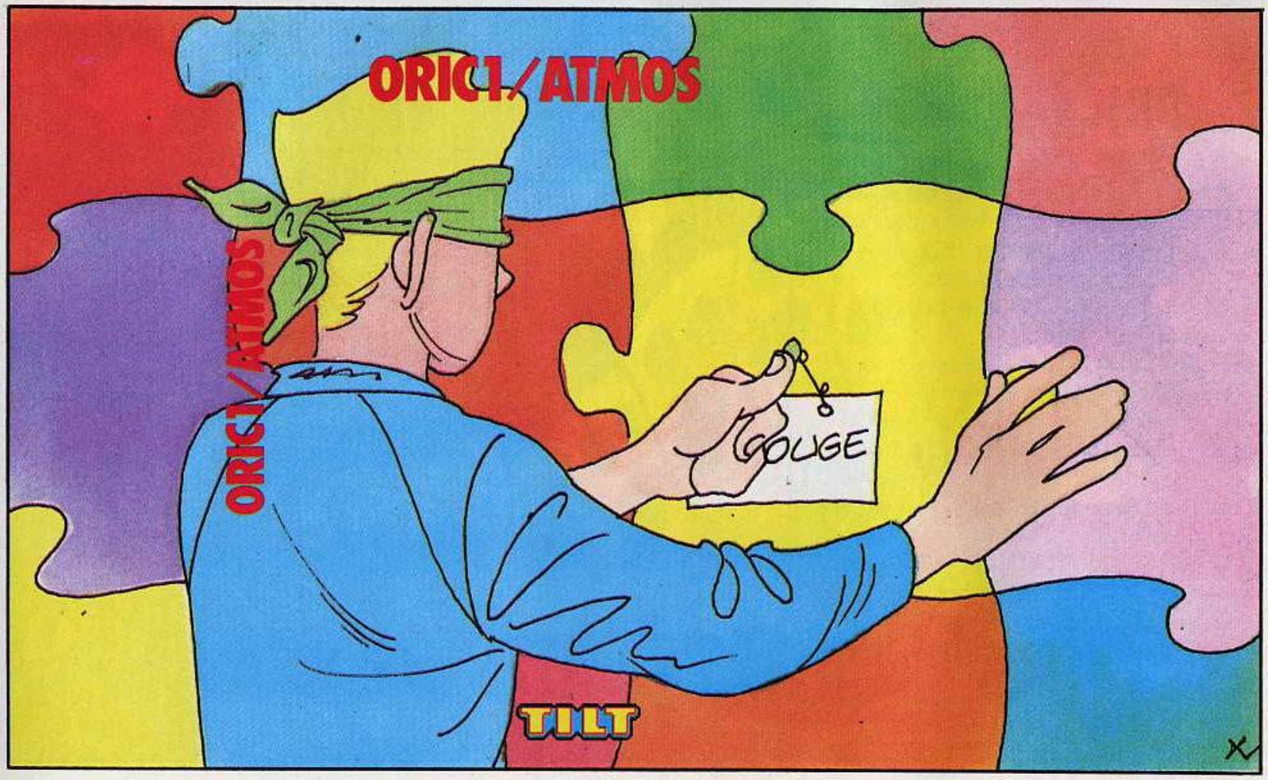
BLACK JACK SPÉCIAL • Approchez les 21 points sans jamais les dépasser.

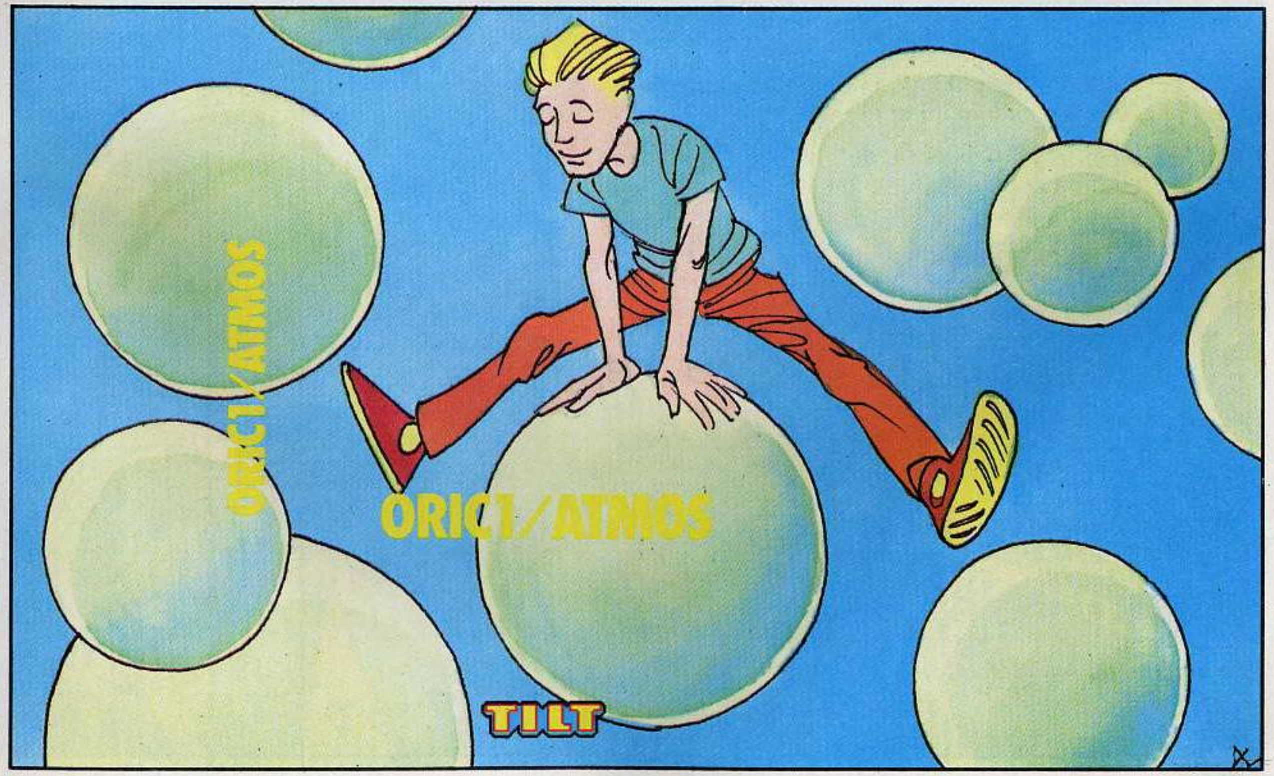
ROMÉO • Rôle difficile que celui de Roméo. Surtout depuis qu'on a remplacé son échelle par une catapulte !

REBOND SURPRISE • Récupérez les balles qui tombent du haut de l'écran.

NIMITZ • Les réserves de carburant de votre Mirage 2000 sont presque épuisées. Le porte-avion *Nimitz* est votre seul espoir de survie.

GHOST PAINTER ! • Des fantômes se ruent sur vous dès que vous vous mettez à repeindre une pièce.


ORIC1/ATMOS
ORIC1/ATMOS
ROUGE
TILT


ORIC1/ATMOS
ORIC1/ATMOS
TILT

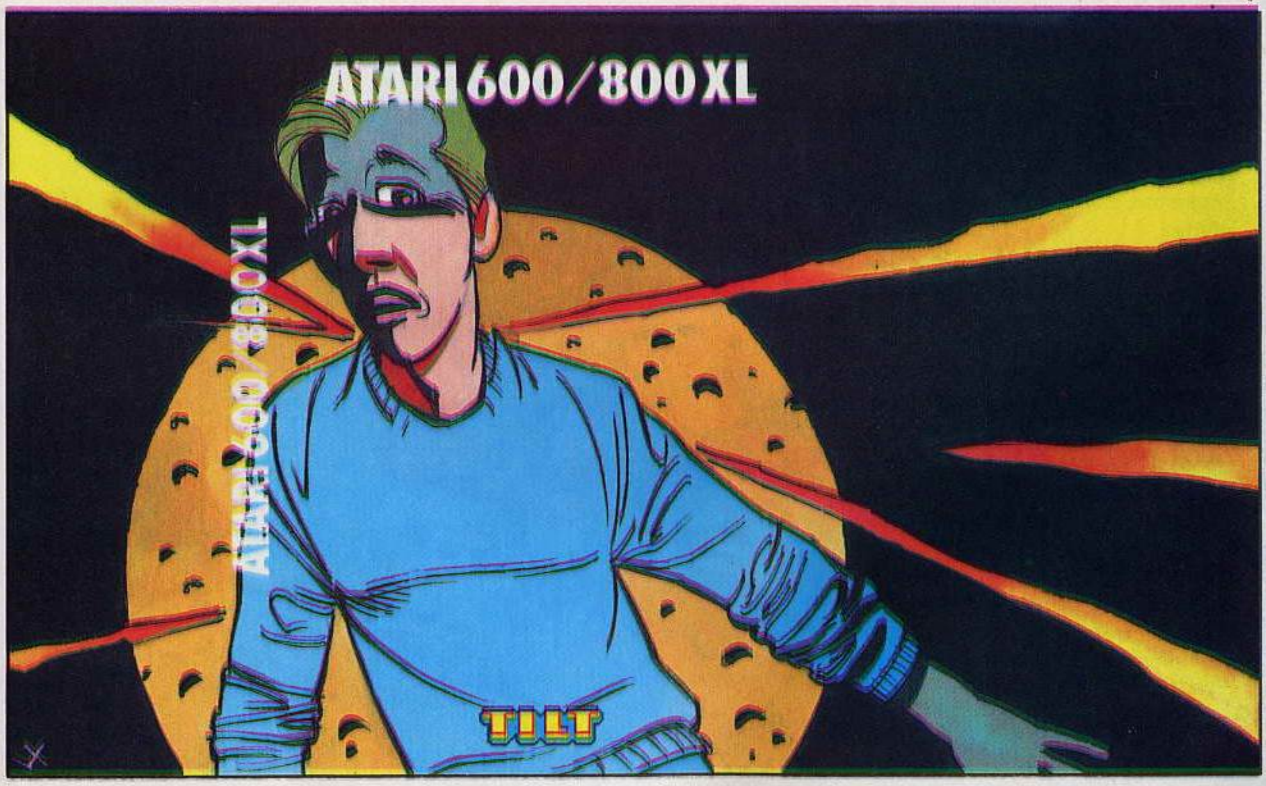
ORIC1/ATMOS

LAS VEGAS • Retrouvez le grand frisson des salles de jeux et empochez la monnaie grâce à votre fidèle ordinateur.
MÉMORY • Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs seulement visibles deux par deux.
MUSIQU'ORIC • Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies.
CARAMBOLAGE • Au volant de votre bolide, parcourez un labyrinthe sans jamais entrer en collision avec une autre voiture.
ATTENTION FRAGILE • Grâce à votre panier, bloquez la balle qui rebondit de murs en murs avant qu'elle ne casse votre précieux verre à pied.

ORIC1/ATMOS

GARE AUX BULLES • Promenez-vous dans l'écran le plus longtemps possible sans jamais vous faire heurter par une bulle.
TÉLÉPHONES FOLIES • Décrochez le maximum de téléphones avant que le compteur n'arrive au chiffre fatidique de zéro !
CIDRE OU PINCE • Pour gagner, il vous faut remplir toutes les bouteilles de la chaîne. Si vous en ratez une, il vous reste toujours la possibilité d'essayer de la récupérer avec la pince.
SPACE INVADERS • Revoilà les fameux vaisseaux ennemis, toujours plus agressifs, toujours plus nombreux.
PEINTURE PARTY • Repeignez votre appartement sans vous faire attraper par de voraces petits fantômes.

ATARI 600/800 XL
ATARI 600/800 XL
TILT

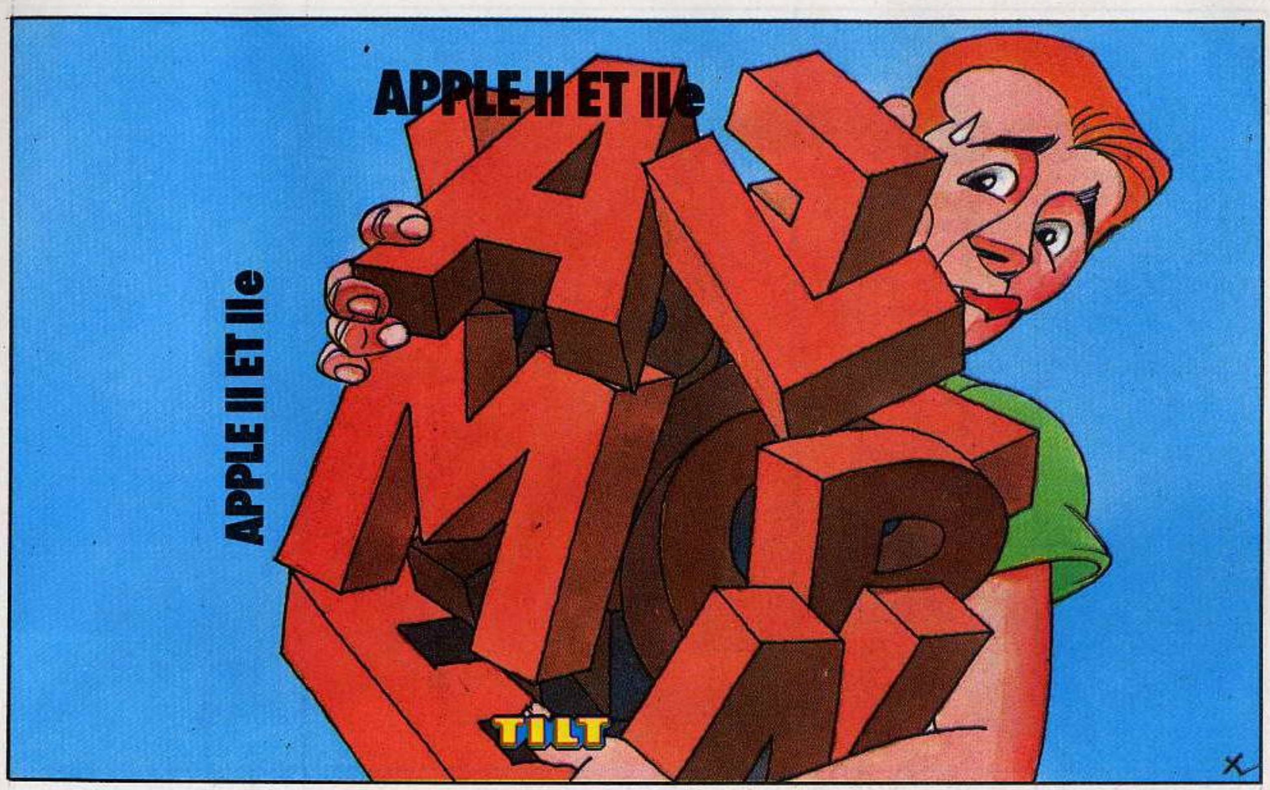

ATARI 600/800 XL
ATARI 600/800 XL
TILT

ATARI 600/800XL

ALPHALUCK • Recomposez le carré magique des lettres en remettant ces dernières dans l'ordre alphabétique.
MAGI-CARRÉS • Neuf cases à blanchir et un choix limité de déplacements.
THE WALL • Retrouvez les joies du *Casse-briques* dans votre version particulièrement réussie.
SKI • Vous dévalez des pentes enneigées en évitant tous les arbres.
STAR DEFENCE • Cinq niveaux de difficulté pour une féroce bataille contre de nouveaux envahisseurs plus terrifiants que jamais...

ATARI 600/800XL

RALLYE • Essayez de survivre le plus longtemps possible dans ce labyrinthe infernal.
RÊVE DE CHENILLE • Mangez toutes les étoiles mais évitez les météorites si vous voulez devenir une super-chenille capable d'affronter solitudes glacées et immensités infinies...
ALPHATACK • Toutes les lettres de votre abécédaire ont été prises de folie.
JACK-POT PARTY • On vous refuse systématiquement l'entrée des casinos ? Défoulez-vous à domicile avec ce superbe *Jack-pot*.
INVADERS • Ils tirent sans cesse sur vous, se rapprochent imperturbablement pour peu que vous les laissiez faire et ne souhaitent qu'une chose : votre mort.


APPLE II ET IIe
APPLE II ET IIe
TILT

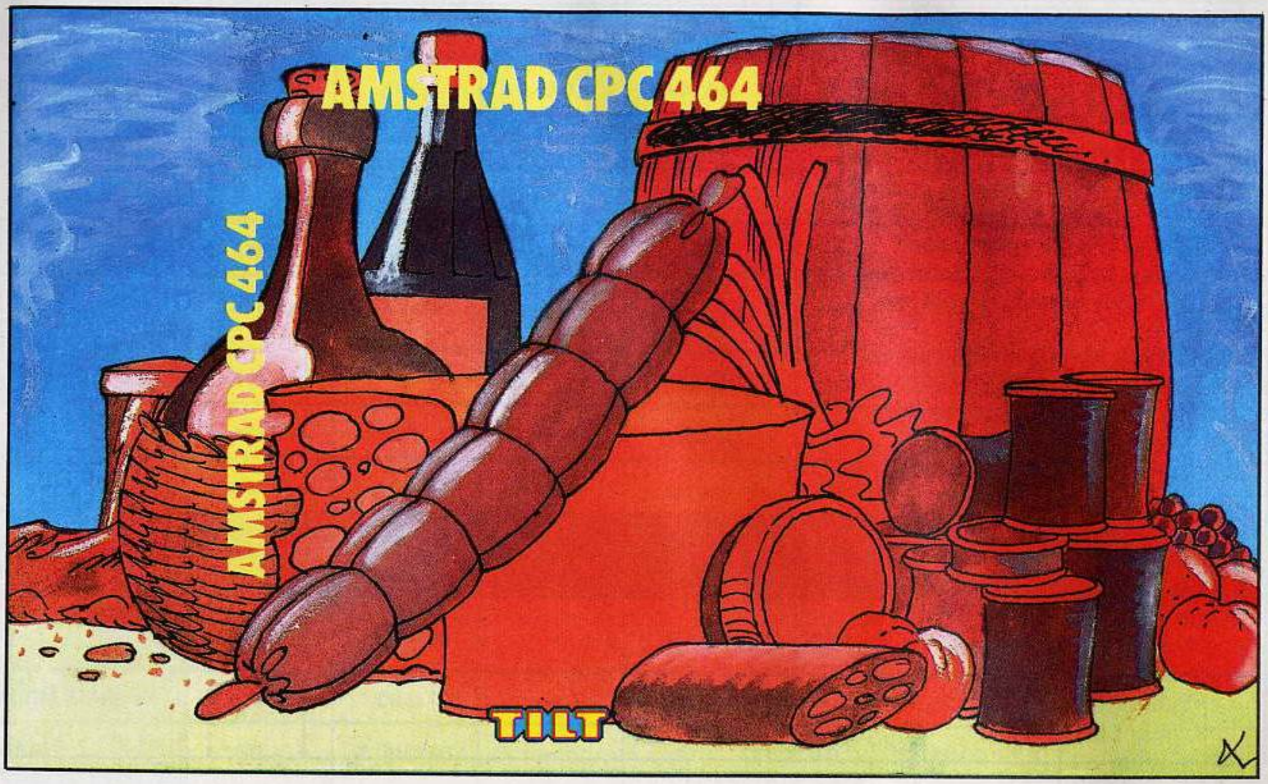
APPLE II ET IIe
APPLE II ET IIe
TILT

APPLE II ET IIe

NUCLEAR • Principe simple mais réalisation ardue, *Nuclear* exige une concentration parfaite.
TOP RÉFLEXES • Une lettre apparaît sur votre écran, pressez la touche correspondante sur votre clavier.
FORMULE 1 • Visibilité limitée, virages brusques, l'étape de nuit est souvent la plus sélective.
ORGUE MAGIQUE • Composez, enregistrez et jouez de l'orgue grâce à ce programme conçu par un spécialiste des effets sonores en micro-informatique.
QUID • Concevez votre propre questionnaire et soumettez vos amis à un test impitoyable.

APPLE II ET IIe

GROSSE TÊTE • Reconstituez les paires à partir de formes qui apparaîssent au hasard sur votre écran.
421 • Formez à l'aide de trois dés la combinaison gagnante.
ALPHABET EN FOLIE • Sauvez la République en déminant une tour que le président doit inaugurer.
DÉMINEUR • Regroupez des lignes électrifiées en poussant des cloisons spécialement conçues.
X RAYS • Remettre les lettres dans l'ordre alphabétique ? Pas si facile que ça, quand on est obligé d'inverser la case vide avec une lettre voisine.


AMSTRAD CPC 464
AMSTRAD CPC 464
TILT

AMSTRAD CPC 464
AMSTRAD CPC 464
TILT

AMSTRAD CPC 464

PRONOSPORT • Donnez la combinaison gagnante de la prochaine course et repartez les poches pleines !
CHASS'LETTRES • Des lettres tombent du haut de l'écran, attrapez-les et reconstituez le mot proposé par l'ordinateur.
AMSTRAD MIND • Réplique du célèbre jeu *Master Mind, Amstrad Mind* va mettre votre mémoire à rude épreuve.
MORPION • Alignez cinq pions sur une ligne verticale, diagonale ou horizontale et écrasez l'ordinateur par votre supériorité stratégique.
CATA-TIR • Détruisez sans remords les dépôts de vivres de l'ennemi. Vous pourrez ainsi vous rendre maître de toutes ses places fortes.

AMSTRAD CPC 464

MOTS CACHÉS • Trouvez les lettres qui composent le mot caché dans la mémoire de l'ordinateur.
DRÔLES DE CARACTÈRES • Créez les graphismes de vos futurs jeux.
LES ASCII ATTAQUENT • Des vagues de caractère *ASCII* déferlent sur vous. Détruisez-les et... apprenez à les reconnaître.
CASSE BOUTEILLE • Des bouteilles avancent lentement sur un tapis roulant à trois niveaux. Rattrapez-les au fur et à mesure de leur arrivée.
UN PONT, ÇA VA, TROIS PONTS... • Aidez des jeunes filles à traverser une rivière en plaçant sous leurs pas les éléments d'un pont transportable.

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Valeur absolue	Cosinus inversé	Opérateur logique et	Codes ASCII du premier caractère	Sinus inversé	Tangente inversée	Lignes : numérotation automatique	Conversion d'un nbre bin. en décimale
APPLE IIe	ABS(x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
COMMODORE 64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
AMSTRAD	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	AUTO x, y	—
ORIC 1	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	—	—
ZX 81	ABS (x)	ACS (x$)	x AND y	—	ASN x)	ATN (x)	—	—
SPECTRUM	ABS (x)	ACS (x$)	x AND y	—	ASN (x)	ATN (x)	—	BIN (x)
TI 99/4A	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	ATN (x)	NUM x, y	—
THOMSON - T07	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x$)	—	—	AUTO x, y	& B (x)
MSX	ABS (x)	ASC (x)	x AND y	ASC (x$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Renvoie à une routine en langage machine	Donne un caractère à partir du code ASCII	Nombre en double précision	Effacement des variables	Chargement d'un logiciel sur cassette	Chargement d'un logiciel sur disquette	Effacement de l'écran	Codes caractères
APPLE IIe	CAL x	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD " "	LOAD " " RUN " "	HOME	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	—	? CHR$ (x)	—	CLR	CLOAD " "	CLOAD " "	GRAPHICS Ø	—
COMMODORE 64	SYS x	? CHR$ (x)	—	CLR	LOAD " ", 1	LOAD " ", 8	CLS	—
AMSTRAD	CALL x, y	? CHR$ (x)	—	CLEAR	LOAD " "	LOAD " "	CLS CLG	—
ORIC 1	CALL x	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD " "	—	CLS	—
ZX 81	USR x	—	—	CLEAR	LOAD " "	—	CLS	CODE (x)
SPECTRUM	USR x	—	—	CLEAR	LOAD " "	—	CLS	CODES (x)
TI 99/4 A	—	? CHR$ (x)	—	—	OLD " "	—	CALL CLEAR	—
THOMSON - T07	—	? CHR$ (x)	CDBL (x)	CLEAR	LOAD " "	LOAD " "	CLS	—
MSX	CALL	? CHR$ (x)	—	CLEAR	CLOAD " "	—	CLEAR	—

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Suite d'exécution après stop	Couleur écran	Cosinus	Sauvegarde d'un logiciel sur cassette	Sauvegarde d'un logiciel sur disquette	Variables en fichier	Définition d'une fonction mathématique	Conversion angulaire
APPLE IIe	CONT	H COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	—	DEG (x)
COMMODORE 64	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x", 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
AMSTRAD	CONT	PAPER x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG
ORIC 1	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ZX 81	—	—	COS (x)	SAVE "x"	—	—	—	—
SPECTRUM	CONTINUE	INK x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
TI 99/4A	—	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
THOMSON - T07	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
MSX	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES-BASIC / ORDINATEURS	Dimensions de tableaux	Fin de programme	Exponentielle	Variable arrondie	Flash écran	Instruction début de boucle	Renvoie sous programme	Renvoie à une ligne de programme
APPLE IIᵉ	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
COMMODORE 64	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
AMSTRAD	DIM x	END	EXP (x)	FIX (x)	INK x, y, z	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ORIC 1	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ZX 81	DIM x	—	EXPO (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SPECTRUM	DIM x	—	EXP x	—	? FLASH x	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
TI 99/4 A	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
THOMSON - T07	DIM x	END	EXP x	FIX (x)	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
MSX	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Conversion de décimale en hexadécimale	Test logique	Renvoie après test logique	Saisie d'une touche au clavier	Question enregistrée dans une variable	Partie entière d'un nombre	Ecran en vidéo inversé	Extrait les caractères d'une chaîne
APPLE IIᵉ	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT $(x$,y)
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	—	INPUT	INT (x)	—	x$ (A$,x)
COMMODORE 64	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
AMSTRAD	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
ORIC 1	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
ZX 81	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
SPECTRUM	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
TI 99/4A	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	—
THOMSON - T07	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)
MSX	HEX$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY$	INPUT	INT (x)	—	LEFT$ (x,y)

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Nbre caract. d'une chaîne alphanumérique	Initialisation d'une variable	Logarithme népérien	Branchement à une ligne	Env. d'une var. sur le point choisi	Lecture d'une adresse mémoire	Affichage d'un point à l'écran	Stock. d'1 va à 1 adresse mém. donné
APPLE IIᵉ	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	LEN (x$	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
COMMODORE 64	LEN (x$	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
AMSTRAD	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x, y	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x, y
ORIC 1	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	POKE 344, x	PEEK (x)	CURSET (x,y)	POKE x,y
ZX 81	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
SPECTRUM	LEN (x$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
TI 99/4A	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	—	CALL M CHAR (x,y)	—
THOMSON - T07	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y)	POKE x,y
MSX	LEN (x$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Positionne le curseur à l'écran	Impression d'un caractère	Impression variable num. avec formatage	Génération de nombres aléatoires	Lecture des data	Lignes ignorées par l'ordinateur	Initialisation des lectures de data	Fin de sous programme
APPLE IIe	M TAB (x) V TAB (y)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	POSITION x, y	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
COMMODORE 64	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
AMSTRAD	LOCATE x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ORIC 1	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ZX 81	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	—	REM	—	RETURN
SPECTRUM	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
TI 99/4A	—	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
THOMSON - T07	LOCATE x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
MSX	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Extrait les caract. d'une chaîne alphanumérique	Détecter si un point est allumé à l'écran	Ligne d'une variable	Sinus	Racine carrée	Arrêt en cours d'exécution	Passage d'une variable numéq. en alphanuméq.	Redéfinition et animation d'un dessin définitif
APPLE IIe	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ATARI 600 XL/800/XL 400/800	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	SPRITE
COMMODORE 64	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	POKE
AMSTRAD	RIGHT$ (x$,y)	TEST (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ORIC 1	RIGHT$ (x$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
ZX 81	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
SPECTRUM	RIGHT$ (x$,y)	ATTR (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
TI 99/4A	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	CALL SPRITE
THOMSON - T07	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	—
MSX	RIGHT$ (x$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR$ (x$)	SPRITE

ORDRES BASIC / ORDINATEURS	Tangente	Mode texte	Horloge interne	Fin de boucles conditionnelles	Valeur numérique d'une chaîne alphanumérique	Pause
APPLE IIe	TAN (x)	TEXT	—	—	VAL (x$)	WAIT x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	TAN (x)	GRAPHICS	—	—	VAL (x$)	—
COMMODORE 64	TAN (x)	—	TI$	—	VAL (x$)	WAIT x,y,z
AMSTRAD	TAN (x)	MODE x	TIME	UNTIL (x)	VAL (x$)	—
ORIC 1	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x$)	WAIT x
ZX 81	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	PAUSE x
SPECTRUM	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	PAUSE x
TI 99/4A	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
THOMSON - T07	TAN (x)	—	—	—	VAL (x$)	—
MSX	TAN (x)	SCREEN 1,1	TIME $	—	VAL (x$)	—

SCRABBLE

Découvrez les finesses du scrabble avec votre ordinateur qui remplace la table de jeu et compte les points. Pour jouer, entrez tout d'abord le nombre de lettres de votre mot; indiquez ensuite sa position, repérée par la première lettre, et donnez enfin le sens d'écriture.

```
10 REM  CE PROGRAMME VOUS PERMET DE JOUER AU SCRABBLE,IL REMPLACE LA TABLE DE JE
U ET COMPTE LES POINTS
20 REM  VOUS DEVEZ D'ABORD ENTRER LE NOMBRE DE LETTRES DU MOT TEL QU'IL APPARAIT
RA SUR LA GRILLE
30 REM  ENTREZ ENSUITE VOTRE MOT PAR L'INTERMEDIAIRE DU  CLAVIER
40 REM  PUIS SA POSITION REPERE PAR LA PREMIERE LETTRE ET ENFIN LE SENS D'ECRITU
RE
50 REM  VERIFIEZ VOS REPONSESSI VOUS AVEZ COMMIS UNE ERREUR TAPEZ 'N' A LA DERNI
ERE  QUESTION
60 REM  POUR PASSER AU JOUEURSUIVANT APPUYEZ SUR UNE TOU-CHE
70 DATA 1,3,3,2,1,4,2,4,1,8,10,1,2,1,1,3,8,1,1,1,1,4,10,10,10,10,0
80 DATA 10,4,98,10,3,96,10,2,97,11,2,96,12,2,99,12,3,96,12,4,98,13,4,96,14,4,100
,14,3,96,14,2,99
90 DATA 10,8,98,10,7,96,10,6,97,11,6,96,12,6,96,13,6,96,14,6,99,14,7,96,14,8,100
100 DATA 10,10,97,11,10,96,12,10,96,13,10,96,14,10,99,10,11,96,10,12,98,11,12,96
110 DATA 12,12,100,12,11,96,13,11,99,13,12,98,14,12,99
120 DATA 14,14,99,13,14,96,12,14,96,11,14,96,10,14,97,10,15,96,10,16,98,11,16,96
,12,15,96
130 DATA 12,16,96,13,16,96,14,16,100,10,18,97,11,18,96,12,18,96,13,18,96,14,18,9
9
140 DATA 10,19,96,10,20,98,11,20,96,12,19,96,12,20,102,13,20,96,14,20,100,14,19,
96
150 DATA 10,22,97,11,22,96,12,22,96,13,22,96,14,22,99,10,23,96,10,24,98,11,24,96
160 DATA 12,23,96,12,24,102,13,24,96,14,24,100,14,23,96
170 DATA 10,26,97,11,26,96,12,26,96,13,26,96,14,26,99,14,27,96,14,28,100
180 DATA 10,32,98,10,31,96,10,30,97,11,30,96,12,30,96,12,31,96,13,30,96
190 DATA 14,30,99,14,31,96,14,32,100,1,1,104
200 CALL CLEAR
210 CALL SCREEN(16)
220 RANDOMIZE
230 DIM A(27),SC(4),C$(4)
240 RESTORE
250 FOR I=1 TO 27
260 READ F
270 A(I)=F
280 NEXT I
290 CALL CHAR(46,"0000001818")
300 GOSUB 1240
310 D=20
320 E=3
```

```
330 M$="SI VOUS VOULEZ LES REGLES :"
340 GOSUB 1820
350 D=21
360 M$="TAPEZ FCTN 4 ,PUIS LIST 10-60"
370 GOSUB 1820
380 INPUT "NOMBRE DE JOUEURS (2-4) ?":N
390 IF (N<1)+(N>4)THEN 380
400 CALL HCHAR(24,1,32,32)
410 FOR I=1 TO N
420 PRINT "NOM DU JOUEUR No";I;":";
430 INPUT C$(I)
440 NEXT I
450 GOSUB 1450
460 IF N>1 THEN 470
470 O=1
480 CALL HCHAR(18,1,32,220)
490 S=0
500 R=0
510 D$(O)=""
520 SM1=0
530 LM=1
540 MM=1
550 M1=1
560 E=3
570 D=18
580 M$=C$(O)
590 GOSUB 1820
600 D=20
610 E=3
620 M$="NOMBRE DE LETTRES DU MOT :"
630 GOSUB 1820
640 GOSUB 1860
650 CALL HCHAR(20,30,K)
660 L=K-48
670 D=21
680 E=3
690 M$="MOT :"
700 GOSUB 1820
710 FOR I=1 TO L
720 GOSUB 1860
730 CALL HCHAR(21,8+I,K)
740 D$(O)=D$(O)&CHR$(K)
750 NEXT I
760 D=22
770 E=3
780 M$="POSITION (Hor.,Vert.) :"
790 GOSUB 1820
800 GOSUB 1860
810 CALL HCHAR(22,27,K)
820 H=K
830 CALL HCHAR(22,28,44)
840 GOSUB 1860
850 CALL HCHAR(22,29,K)
860 V=K
870 D=23
880 E=3
890 M$="SENS (H ou V) :"
900 GOSUB 1820
910 GOSUB 1860
920 KK=K
930 CALL HCHAR(23,19,K)
940 D=24
950 E=3
960 M$="PAS D'ERREUR ?"
970 GOSUB 1820
980 GOSUB 1860
990 IF K<>78 THEN 480
1000 IF KK=72 THEN 1050
1010 S=1
1020 GOSUB 1890
1030 GOSUB 1860
1040 GOTO 1080
1050 R=1
1060 GOSUB 1890
1070 GOSUB 1860
1080 D$(O)=""
1090 IF K=12 THEN 1140
1100 O=O+1
1110 IF O<=N THEN 480
1120 O=1
1130 GOTO 480
1140 CALL HCHAR(19,1,32,160)
1150 FOR J=1 TO N
1160 D=20+J
1170 E=3
1180 M$="SCORE DE "&C$(J)&":"&STR$(SC(J))
1190 GOSUB 1820
1200 NEXT J
1210 FOR I=1 TO 500
1220 NEXT I
1230 GOTO 480
1240 FOR I=96 TO 128 STEP 8
1250 CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFFFFFE")
1260 NEXT I
1270 CALL CHAR(97,"0103070F1F3F7FFF")
1280 CALL CHAR(98,"80C0E0F0F8FCFEFF")
1290 CALL CHAR(99,"FF7F3F1F0F070301")
1300 CALL CHAR(100,"FFFEFCF8F0E0C080")
1310 CALL CHAR(102,"FFFEFCF8F8FCFEFF")
1320 CALL COLOR(9,3,1)
1330 FOR I=1 TO 89
1340 READ A1,A2,A3
1350 CALL HCHAR(A1,A2,A3)
1360 CALL SOUND(A1*12,A3*3,2,A3*4,2)
1370 NEXT I
1380 D=24
1390 E=18
1400 M$="DV~VIDEO @1984"
1410 GOSUB 1820
1420 FOR I=1 TO 1500
1430 NEXT I
1440 RETURN
1450 FOR I=1 TO 16
1460 CALL CLEAR
1470 CALL COLOR(I,1,1)
1480 NEXT I
1490 PRINT TAB(10);CHR$(65);
1500 FOR I=66 TO 79
1510 PRINT CHR$(I);
1520 NEXT I
1530 PRINT
1540 PRINT
1550 PRINT TAB(10);"`  x   `   x  `"
1560 PRINT TAB(10);" h   p   p   h "
1570 PRINT TAB(10);"  h   x x   h  "
1580 PRINT TAB(10);"x  h   x   h  x"
1590 PRINT TAB(10);"    h     h    "
1600 PRINT TAB(10);" p   p   p   p "
1610 PRINT TAB(10);"  x   x x   x  "
1620 PRINT TAB(10);"`  x   h   x  `"
1630 PRINT TAB(10);"  x   x x   x  "
1640 PRINT TAB(10);" p   p   p   p "
1650 PRINT TAB(10);"    h     h    "
1660 PRINT TAB(10);"x  h   x   h  x"
1670 PRINT TAB(10);"  h   x x   h  "
1680 PRINT TAB(10);" h   p   p   h "
1690 PRINT TAB(10);"`  x   `   x  `"
1700 PRINT ::::::
1710 FOR I=3 TO 17
1720 CALL VCHAR(I,10,I+62)
1730 NEXT I
1740 CALL COLOR(9,7,1)
1750 CALL COLOR(10,10,1)
1760 CALL COLOR(11,5,1)
1770 CALL COLOR(12,6,1)
1780 FOR I=2 TO 8
1790 CALL COLOR(I,2,1)
1800 NEXT I
1810 RETURN
1820 FOR I=1 TO LEN(M$)
1830 CALL HCHAR(D,E+I,ASC(SEG$(M$,I,1)))
1840 NEXT I
1850 RETURN
1860 CALL KEY(0,K,ET)
1870 IF ET=0 THEN 1860
1880 RETURN
1890 FOR I=1 TO L
1900 LM=1
```

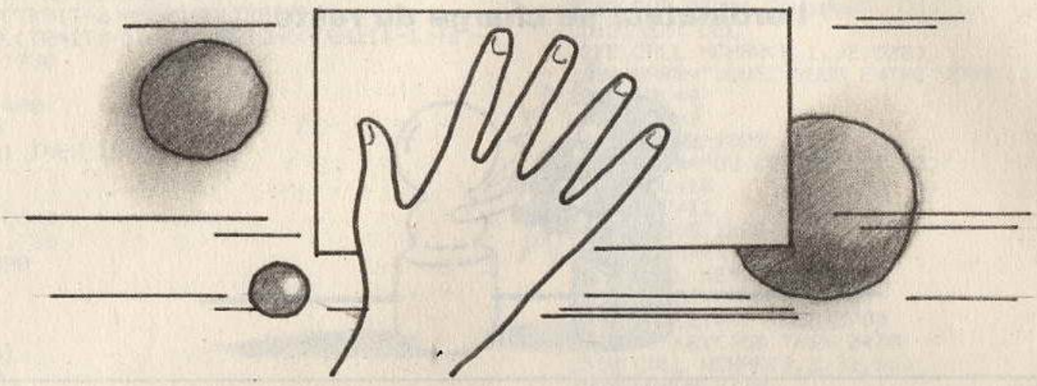
```
1910 K=ASC(SEG$(D$(0),I,1))
1920 GOSUB 2100
1930 M1=M1*MM
1940 MM=1
1950 CALL HCHAR(H-62,V-53,K)
1960 V=V+R
1970 H=H+S
1980 NEXT I
1990 SM2=SM1*M1
2000 SC(0)=SC(0)+SM2
2010 SM2=0
2020 M1=1
2030 D=24
2040 E=3
2050 M$="SCORE DE "&C$(0)&":"&STR$(SC(0))
2060 GOSUB 1820
2070 FOR I=1 TO 1000
2080 NEXT I
2090 RETURN
2100 CALL GCHAR(H-62,V-53,TE)
2110 GOTO 2150
2120 IF (TE=32)+(TE>95)THEN 2150
2130 SC1=A(K-64)
2140 GOTO 2600
2150 IF TE<>120 THEN 2180
2160 LM=2
2170 GOTO 2260
2180 IF TE<>112 THEN 2210
2190 LM=3
2200 GOTO 2260
2210 IF TE<>104 THEN 2240
2220 MM=2
2230 GOTO 2260
2240 IF TE<>96 THEN 2260
2250 MM=3
2260 SC1=A(K-64)*LM
2270 IF S=1 THEN 2630
2280 IF I<>1 THEN 2370
2290 HH=0
2300 VV=-1
2310 HW=0
2320 VW=-1
2330 SM=0
2340 GOSUB 2980
2350 SM1=SM
2360 GOTO 2460
2370 IF I<>L THEN 2460
2380 HH=0
2390 VV=1
2400 HW=0
2410 VW=1
2420 SM=0
2430 GOSUB 2980
2440 SM1=SM1+SM
2450 GOTO 2600
2460 HH=-1
2470 VV=0
2480 HW=-1
2490 VW=0
2500 SM=0
2510 GOSUB 2980
2520 HH=1
2530 VV=0
2540 HW=1
2550 VW=0
2560 GOSUB 2980
2570 IF SM=0 THEN 2600
2580 SC(0)=SC(0)+(SM+SC1)*MM
2590 SM=0
2600 SM1=SM1+SC1
2610 SC1=0
2620 RETURN
2630 IF I<>1 THEN 2720
2640 HH=-1
2650 VV=0
2660 HW=-1
2670 VW=0
2680 SM=0
2690 GOSUB 2980
2700 SM1=SM
2710 GOTO 2810
2720 IF I<>L THEN 2810
2730 HH=1
2740 VV=0
2750 HW=1
2760 VW=0
2770 SM=0
2780 GOSUB 2980
2790 SM1=SM1+SM
2800 GOTO 2950
2810 HH=0
2820 VV=-1
2830 VW=-1
2840 HW=0
2850 SM=0
2860 GOSUB 2980
2870 HH=0
2880 VV=1
2890 VW=1
2900 HW=0
2910 GOSUB 2980
2920 IF SM=0 THEN 2950
2930 SC(0)=SC(0)+(SM+SC1)*MM
2940 SM=0
2950 SM1=SM1+SC1
2960 SC1=0
2970 RETURN
2980 H1=H-62+HH
2990 V1=V-53+VV
3000 CALL GCHAR(H1,V1,TE)
3010 IF TE<>46 THEN 3050
3020 VV=VV+VW
3030 HH=HH+HW
3040 GOTO 2980
3050 IF (TE<65)+(TE>90)THEN 3100
3060 SM=SM+A(TE-64)
3070 VV=VV+VW
3080 HH=HH+HW
3090 GOTO 2980
3100 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 60 : explication du jeu
Ligne 70 à 190 : datas de la grille
Ligne 200 à 320 : initialisation des variables
Ligne 330 à 370 : voulez-vous les règles du jeu ?
Ligne 380 à 440 : choix du nombre de joueurs, puis entrée des prénoms
Ligne 450 à 1230 : programme principal avec entrée du mot
Ligne 1240 à 1310 : redéfinition des caractères
Ligne 1320 à 1440 : sous programme d'affichage du mot
Ligne 1450 à 1810 : sous programme de dessin de la grille
Ligne 1820 à 1850 : sous programme d'affichage
Ligne 1860 à 1880 : test du clavier
Ligne 1890 à 2090 : affichage du scor
Ligne 2100 à 2250 : reconnaissance de touches du curseur
Ligne 2260 à 2620 : sous programme de jeu
Ligne 2630 à 3100 : sous programme de calcul du score.

STAR WALL

Un mur galactique avance inexorablement vers vous. Détruisez-le avant de vous faire écraser. Les curseurs servent à vous diriger et la barre d'espace à tirer...



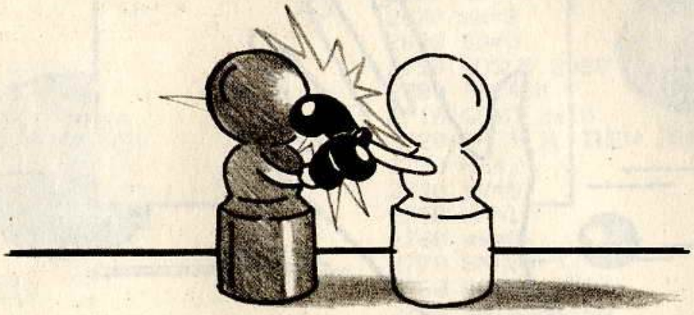
```
5 REM -------STAR WALL------
6 REM ----------------------
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(5)
30 CALL CHAR(128,"F8403C7F7F3C40F8")
40 CALL CHAR(129,"000000FFFF000000")
50 CALL CHAR(136,"FFFFC3DBDBC3FFFF")
60 CALL COLOR(13,8,5)
70 CALL COLOR(14,11,2)
:::::"MOUVEMENTS : TOUCHES CURSEUR"::"
80 PRINT "              STAR WALL":::::::
  ESPACE POUR TIRER":
89 PRINT :
90 INPUT "DIFFICULTE (1-5) ":D
91 SC=0
95 IF D>5 THEN 90
96 IF D<1 THEN 90
97 D=INT(D-1)*2+5
98 X=20
99 CALL CLEAR
100 HT=INT(RND*15+5)
104 CALL CLEAR
105 PRINT "SCORE = ";SC;
110 FOR P=32 TO D+1 STEP -1
120 CALL VCHAR(23-HT,P,136,HT)
130 CALL HCHAR(X,D,128)
135 DX=0
140 CALL KEY(4,C,T)
150 IF C<>69 THEN 200
160 DX=(X>12)
170 GOTO 400
200 IF C<>88 THEN 250
210 DX=-(X<22)
220 GOTO 400
250 IF C<>32 THEN 400
270 GOSUB 300
280 GOTO 400
300 CALL SOUND(50,-5,20)
305 FOR I=D+1 TO P STEP 2
310 CALL HCHAR(X,I-2,32)
320 CALL HCHAR(X,I,129)
330 NEXT I
340 CALL HCHAR(X,I-2,32)
350 IF X<23-HT THEN 380
360 HT=HT-1
365 IF HT>0 THEN 375
370 HT=1
375 CALL SOUND(100,-7,10)
376 SC=SC+INT(HT*(33-P)/10)*(D+1)
380 RETURN
400 CALL HCHAR(X,D,32)
410 CALL VCHAR(22-HT,P,32,HT+1)
420 X=X+DX
430 NEXT P
440 IF X<23-HT THEN 100
444 CALL CLEAR
445 FOR I=0 TO 30
446 CALL SOUND(40,-6,I)
447 CALL SCREEN(INT(I/2+1))
448 NEXT I
449 CALL SCREEN(5)
460 PRINT "SCORE FINAL : ";SC
470 PRINT :::"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ";
480 INPUT A$
490 IF A$="O" THEN 90
500 IF A$<>"N" THEN 470
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 20 : initialisation des variables
Ligne 30 à 50 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 60 à 99 : présentation du jeu
Ligne 100 à 135 : routine principale première partie
Ligne 140 : test du clavier
Ligne 150 à 170 : changement de direction à gauche
Ligne 200 à 220 : changement de direction à droite
Ligne 250 à 280 : détection du tir
Ligne 300 à 380 : sous programme de gestion du tir
Ligne 400 à 440 : routine principale seconde partie
Ligne 444 à 500 : fin de partie ▶

OTHELLO

**Pions noirs et pions blancs s'affrontent ;
Placez l'un des vôtres
à chaque extrémité d'une droite ou d'une diagonale
et annexez purement et simplement
les pions qui se trouvent ainsi encerclés.
Pour placer un pion, entrez ses coordonnées,
l'ordinateur se charge du reste.**



```
130 CALL CLEAR
140 CALL SCREEN(14)
150 FOR I=1 TO 8
160 CALL COLOR(I,12,14)
170 NEXT I
180 GOSUB 1910
190 CALL CLEAR
200 BAR$="PATIENCE"
210 EDL=24
220 EDC=3
230 GOSUB 1820
240 FOR I=112 TO 115
250 CALL CHAR(I,"")
260 NEXT I
270 NB=1
280 TRAIT=-1
320 CALL COLOR(10,2,4)
330 CALL COLOR(11,2,4)
340 CALL COLOR(12,16,4)
350 CALL CHAR(96,"00000000000000FF")
360 FOR I=104 TO 120 STEP 16
370 CALL CHAR(I,"00000F1F3F3F3F3F")
380 CALL CHAR(I+1,"3F3F1F0F0000FFFF")
390 CALL CHAR(I+2,"0303C3E3F3F3F3F3")
400 CALL CHAR(I+3,"F3F3E3C30303FFFF")
410 NEXT I
420 CALL CHAR(112,"")
430 CALL CHAR(113,"000000000000FFFF")
440 CALL CHAR(114,"0303030303030303")
450 CALL CHAR(115,"030303030303FFFF")
460 DIM MAT(8,8),INCL(8),MAXL(8),INCC(8),MAXC(8),
J$(3),NBPION(3),VL(8,8),PS(8,8)
470 RESTORE 1900
480 FOR I=1 TO 8
490 READ INCL(I),MAXL(I),INCC(I),MAXC(I)
500 NEXT I
510 J$(1)="NOIR "
520 J$(3)="BLANC"
560 NBPION(1)=2
570 NBPION(3)=2
580 MAT(4,4)=-1
590 MAT(4,5)=1
600 MAT(5,4)=1
610 MAT(5,5)=-1
620 CALL CLEAR
630 FOR L=1 TO 8
640 FOR C=1 TO 8
650 GOSUB 1730
660 NEXT C
670 NEXT L
680 BAR$=" 1 2 3 4 5 6 7 8"
690 EDL=1
700 EDC=9
710 GOSUB 1820
720 FOR I=1 TO 8
730 EDL=2+2*I
740 EDC=7
750 BAR$=CHR$(64+I)
760 GOSUB 1820
770 NEXT I
780 BAR$="LIGNE   :        N"
790 EDL=22
800 EDC=12
810 GOSUB 1820
820 BAR$="COLONNE:         B"
830 EDL=24
840 EDC=12
850 GOSUB 1820
890 BAR$=J$(TRAIT+2)
900 EDL=22
910 EDC=6
920 GOSUB 1820
930 IF TRAIT=PREM THEN 2900
940 CALL GCHAR(22,22,VAR)
950 CALL HCHAR(22,22,96)
960 CALL HCHAR(22,22,VAR)
970 CALL KEY(0,KEY,ST)
980 IF ST=0 THEN 950
990 IF KEY=13 THEN 1150
1000 IF KEY<65 THEN 950
1010 IF KEY>72 THEN 950
1020 JL=KEY-64
1030 CALL HCHAR(22,22,KEY)
1040 CALL GCHAR(24,22,VAR)
1050 CALL HCHAR(24,22,96)
1060 CALL HCHAR(24,22,VAR)
1070 CALL KEY(0,KEY,ST)
1080 IF ST=0 THEN 1040
1090 IF KEY=13 THEN 1150
1100 IF KEY<48 THEN 1040
1110 IF KEY>56 THEN 1040
1120 JC=KEY-48
1130 CALL HCHAR(24,22,KEY)
1140 GOTO 940
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 OK=0
1190 IF JC<>0 THEN 1220
1200 PASS=PASS+1
1210 IF PASS=2 THEN 3330 ELSE 1640
1220 IF MAT(JL,JC)<>0 THEN 890
1230 L=JL
1240 C=JC
1250 MAT(L,C)=TRAIT
1260 GOSUB 1730
1270 FOR D=1 TO 8
1280 L=JL
1290 C=JC
```

```
1300 L=L+INCL(D)
1310 IF L=MAXL(D)THEN 1500
1320 C=C+INCC(D)
1330 IF C=MAXC(D)THEN 1500
1340 IF MAT(L,C)=0 THEN 1500
1350 IF MAT(L,C)<>TRAIT THEN 1300
1360 XC=C
1370 XL=L
1380 L=JL
1390 C=JC
1400 L=L+INCL(D)
1410 C=C+INCC(D)
1420 IF L<>XL THEN 1440
1430 IF C=XC THEN 1500
1440 MAT(L,C)=MAT(L,C)*(-1)
1450 NBPION(TRAIT+2)=NBPION(TRAIT+2)+1
1460 NBPION((TRAIT*-1)+2)=NBPION((TRAIT*-1)+2)-1
1470 GOSUB 1730
1480 OK=1
1490 GOTO 1400
1500 NEXT D
1510 IF OK=1 THEN 1570
1520 L=JL
1530 C=JC
1540 MAT(L,C)=0
1550 GOSUB 1730
1560 GOTO 890
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 NB=NB+1
1610 PASS=0
1620 GOSUB 3200
1630 NBPION(TRAIT+2)=NBPION(TRAIT+2)+1
1640 TRAIT=TRAIT*(-1)
1650 FOR I=1 TO 3 STEP 2
1660 EDL=21+I
1670 EDC=30
1680 BAR$=STR$(NBPION(I))&" "
1690 GOSUB 1820
1700 NEXT I
1710 IF NB<61 THEN 890
1720 GOTO 3330
1730 FOR LL=1 TO 2
1740 FOR CC=1 TO 2
1750 CALL HCHAR(2*L+LL,2*C+CC+6,109+LL+2*CC+8*MAT(
L,C))
1760 NEXT CC
1770 NEXT LL
1780 RETURN
1820 REM
1830 FOR CC=EDC TO EDC+LEN(BAR$)-1
1840 CALL HCHAR(EDL,CC,ASC(SEG$(BAR$,CC-EDC+1,1)))
1850 NEXT CC
1860 BAR$=""
1870 RETURN
1900 DATA 0,9,1,9,-1,0,1,9,-1,0,0,9,-1,0,-1,0,0,9,
-1,0,1,9,-1,0,1,9,0,9,1,9,1,9
1910 BAR$="BONJOUR"
1920 EDL=1
1930 EDC=12
1940 GOSUB 1820
1950 BAR$="JE M'APPELLE TI-99A"
1960 EDL=5
1970 EDC=3
1980 GOSUB 1820
1990 BAR$="JE VOUS PROPOSE DE JOUER A"
2000 EDL=8
2010 EDC=3
2020 GOSUB 1820
2030 BAR$="'OTHELLO'"
2040 EDL=10
2050 EDC=12
2060 GOSUB 1820
2070 BAR$="INDIQUEZ VOS COUPS PAR LEURS"
2080 EDL=12
2090 EDC=3
2100 GOSUB 1820
2110 BAR$="COORDONNEES :"
2120 EDL=14
2130 EDC=3
2140 GOSUB 1820
2150 BAR$="LIGNE    (DE A a H)"
2160 EDL=16
2170 EDC=7
2180 GOSUB 1820
2190 BAR$="COLONNE  (DE 1 a 8)"
2200 EDL=18
2210 EDC=7
2220 GOSUB 1820
2230 BAR$="PUIS FAITES 'ENTER'"
2240 EDL=20
2250 EDC=3
2260 GOSUB 1820
2270 BAR$="POUR PASSER METTRE 0 DANS LA"
2280 EDL=22
2290 EDC=3
2300 GOSUB 1820
2310 BAR$="COLONNE"
2320 EDL=24
2330 EDC=3
2340 GOSUB 1820
2350 FOR DEL=1 TO 1000
2360 NEXT DEL
2370 CALL HCHAR(8,1,32,522)
2380 BAR$="JOUEZ-VOUS ENTRE VOUS (1)"
2390 EDL=8
2400 EDC=3
2410 GOSUB 1820
2420 BAR$="OU CONTRE MOI (2)"
2430 EDL=10
2440 EDC=11
2450 GOSUB 1820
2460 PREM=0
2470 CALL KEY(0,KEY,ST)
2480 IF ST=0 THEN 2470
2490 IF KEY=49 THEN 2700
2500 IF KEY<>50 THEN 2470
2510 CALL HCHAR(8,3,32,96)
2520 GOSUB 2710
2530 BAR$="QUI COMMENCE : VOUS    (1)"
2540 EDL=8
2550 EDC=3
2560 GOSUB 1820
2570 BAR$="OU MOI    (2)"
2580 EDL=10
2590 EDC=16
2600 GOSUB 1820
2610 PREM=1
2620 CALL KEY(0,KEY,ST)
2630 IF ST=0 THEN 2620
2640 IF KEY=49 THEN 2700
2650 IF KEY<>50 THEN 2620
2660 PREM=-1
2700 RETURN
2710 DATA 16,-4,4,2,-4,-12,-2,-2,4,-2,4,2,2,-2,2,0
2720 RESTORE 2710
2730 FOR I=1 TO 4
2740 FOR J=1 TO 4
2750 READ VL(I,J)
2760 VL(9-I,J)=VL(I,J)
2770 VL(I,9-J)=VL(I,J)
2780 VL(9-I,9-J)=VL(I,J)
2790 PS(I+2,J+2)=1
2800 NEXT J
2810 NEXT I
2820 PS(4,4)=2
2830 PS(4,5)=2
2840 PS(5,4)=2
2850 PS(5,5)=2
2860 RETURN
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 MAX=-16
2940 JC=0
2950 JL=1
2960 FOR L=1 TO 8
2970 FOR C=1 TO 8
2980 IF PS(L,C)<>1 THEN 3140
2990 FOR D=1 TO 8
3000 XL=L
3010 XC=C
3020 XL=XL+INCL(D)
3030 IF XL=MAXL(D)THEN 3130
3040 XC=XC+INCC(D)
3050 IF XC=MAXC(D)THEN 3130
3060 IF MAT(XL,XC)=0 THEN 3130
3070 IF MAT(XL,XC)<>TRAIT THEN 3020
3080 IF MAT(L+INCL(D),C+INCC(D))<>-TRAIT THEN 3130
3090 IF VL(L,C)<MAX THEN 3130
3100 MAX=VL(L,C)
3110 JC=C
3120 JL=L
3130 NEXT D
```

```
3140 NEXT C
3150 NEXT L
3160 CALL HCHAR(22,22,JL+64)
3170 CALL HCHAR(24,22,JC+48)
3180 CALL SOUND(100,880,1)
3190 GOTO 1150
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 PS(JL,JC)=2
3240 FOR D=1 TO 8
3250 XL=JL+INCL(D)
3260 IF XL=MAXL(D)THEN 3310
3270 XC=JC+INCC(D)
3280 IF XC=MAXC(D)THEN 3310
3290 IF PS(XL,XC)<>0 THEN 3310
3300 PS(XL,XC)=1
3310 NEXT D
3320 RETURN
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 FOR L=1 TO 8
3370 FOR C=1 TO 8
3380 MAT(L,C)=0
3390 PS(L,C)=0
3400 NEXT C
3410 NEXT L
3420 CALL HCHAR(22,1,32,96)
3430 BAR$="VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O-N)"
3440 EDL=22
3450 EDC=3
3460 GOSUB 1820
3470 CALL KEY(0,KEY,ST)
3480 IF ST=0 THEN 3470
3490 IF KEY=79 THEN 130
3500 IF KEY<>78 THEN 3470
3510 CALL CLEAR
```

COMMENTAIRES :

Ligne 130 à 340 : initialisation de l'écran

Ligne 350 à 450 : redéfinition des caractères graphiques

Ligne 460 à 920 : initialisation des variables

Ligne 930 à 1140 : test du clavier

Ligne 1200 à 1870 : affichage des pions

Ligne 1900 à 2700 : présentation du jeu

Ligne 2710 à 3190 : réflexion de l'ordinateur

Ligne 3230 à 3320 : sous programme d'analyse

Ligne 3360 à 3510 : fin de la partie

TI 99/4A

INVERSES

Blanchissez un carré de trois cases sur trois en choisissant parmi les huit combinaisons possibles. Pour jouer, pressez simplement le chiffre correspondant à votre choix.

```
5 REM ------MAGICARRE-------
6 REM ---------------------
9 CALL CLEAR
10 FOR I=7 TO 15
20 CALL CHAR(I*8+24,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
30 NEXT I
40 DIM A(3,3)
45 RANDOMIZE
50 CX=3
51 CC=0
55 FOR I=1 TO 3
60 FOR J=1 TO 3
70 A(I,J)=INT(RND*2+1)
80 NEXT J
90 NEXT I
95 CALL CLEAR
98 PRINT "123":"456":"789"::::::::::
100 FOR I=1 TO 3
110 FOR J=1 TO 3
120 CALL HCHAR(5+3*I,10+3*J,(J+I*3+3)*8+24,2)
130 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,(J+I*3+3)*8+24,2)
140 NEXT J
150 NEXT I
200 FOR I=1 TO 3
210 FOR J=1 TO 3
220 CALL COLOR(J+I*3+3,A(I,J)*2+7,4)
230 NEXT J
240 NEXT I
245 X=A(1,1)
246 FOR I=1 TO 3
248 FOR J=1 TO 3
250 IF A(I,J)<>X THEN 260
252 NEXT J
254 NEXT I
256 GOTO 800
260 CALL KEY(4,C,T)
```

```
265 IF T=0 THEN 260
266 IF C<49 THEN 260
267 IF C>57 THEN 260
271 CX=CX+1
272 IF CX<33 THEN 275
273 CX=3
274 CALL HCHAR(1,1,32,32)
275 CALL SOUND(100,440,5)
276 CC=CC+1
278 CALL HCHAR(1,CX,C)
280 ON C-48 GOSUB 300,350,400,450,500,550,600
,650,700
290 GOTO 200
300 FOR I=1 TO 2
305 FOR J=1 TO 2
310 A(I,J)=A(I,J)+1
320 IF A(I,J)<5 THEN 340
330 A(I,J)=1
340 NEXT J
341 NEXT I
345 RETURN
350 FOR I=1 TO 3
355 A(1,I)=A(1,I)+1
360 IF A(1,I)<5 THEN 390
370 A(1,I)=1
390 NEXT I
395 RETURN
400 FOR I=1 TO 2
405 FOR J=2 TO 3
410 A(I,J)=A(I,J)+1
420 IF A(I,J)<5 THEN 440
430 A(I,J)=1
440 NEXT J
441 NEXT I
445 RETURN
450 FOR I=1 TO 3
455 A(I,1)=A(I,1)+1
460 IF A(I,1)<5 THEN 480
470 A(I,1)=1
480 NEXT I
490 RETURN
500 FOR I=1 TO 3
505 FOR J=1 TO 3
510 A(I,J)=A(I,J)+1
515 IF A(I,J)<5 THEN 530
520 A(I,J)=1
530 NEXT J
535 NEXT I
540 RETURN
550 FOR I=1 TO 3
560 A(I,3)=A(I,3)+1
570 IF A(I,3)<5 THEN 580
575 A(I,3)=1
580 NEXT I
590 RETURN
600 FOR I=2 TO 3
610 FOR J=1 TO 2
615 A(I,J)=A(I,J)+1
620 IF A(I,J)<5 THEN 630
625 A(I,J)=1
630 NEXT J
635 NEXT I
640 RETURN
650 FOR I=1 TO 3
660 A(3,I)=A(3,I)+1
670 IF A(3,I)<5 THEN 680
675 A(3,I)=1
680 NEXT I
690 RETURN
700 FOR I=2 TO 3
705 FOR J=2 TO 3
710 A(I,J)=A(I,J)+1
720 IF A(I,J)<5 THEN 730
725 A(I,J)=1
730 NEXT J
735 NEXT I
740 RETURN
800 FOR I=0 TO 20
805 CALL SOUND(50,800,5)
810 NEXT I
815 FOR I=1 TO 16
816 CALL COLOR(I,2,4)
817 NEXT I
820 PRINT "BRAVO !  GAGNE EN ";CC;"ESSAIS"
830 PRINT ::"      UNE AUTRE  (O/N) ";
840 INPUT A$
850 IF A$="O" THEN 50
860 IF A$<>"N" THEN 830
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 30 : redéfinitions des caractères
Ligne 40 à 51 : initialisation des variables
Ligne 55 à 90 : tirage aléatoire des cases
Ligne 100 à 254 : affichage de l'écran
Ligne 260 à 267 : test du clavier
Ligne 270 à 817 : choix par l'ordinateur de l'affichage
Ligne 820 à 860 : voulez-vous rejouer ?

TI 99/4A

CRYPTO-DRAME

Un message codé apparaît sur votre écran. Utilisez les quatre touches du curseur pour découvrir le mystère qui l'entoure.

```
10 CALL SCREEN(12)
100 CALL CLEAR
110 DATA "0000003F3F30303F","0000000F8F8C8C0F","000000C1E32323C3"
120 DATA "000000F0F81818F8","00000080C0406020","000000216343C383"
130 DATA "000000F0F8181818","3F30303F3F000000","8F8C8C8C0C000000"
140 DATA "C363636363000000","F818181818000000","31111B0E0E000000"
150 DATA "8303030301000000","181818F8F0000000","0000010238202020"
160 DATA "0000000073444463","0000000070202020","000000007B424243"
170 DATA "00000000DE5050D0","00000200D7B49497","0080000080000000"
180 DATA "2020203800000000","4141417600000000","2020202000000000"
190 DATA "5A4A4A7A00000000","5652525E00000000","9494949700000000"
```

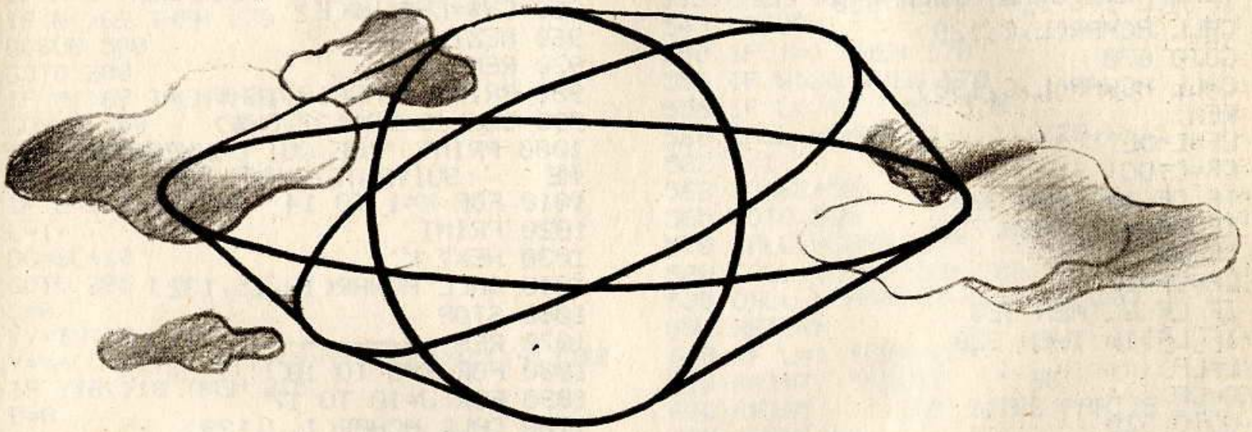
```
200 FOR I=96 TO 122
210 READ A$
220 CALL CHAR(I,A$)
230 NEXT I
240 PRINT TAB(6):"LE MESSAGE SECRET"
250 PRINT ::::
260 PRINT "VOUS DEVEZ DECOUVRIR UN MES-"
270 PRINT
280 PRINT "SAGE ,POUR CELA UTILISEZ LES"
290 PRINT
300 PRINT "TOUCHES :E,X,S,D"
310 PRINT
320 PRINT "ELLES VOUS PERMETTENT DE DE-"
330 PRINT "PLACER LES ELEMENTS DU PUZ- ZLE,A
 LA MANIERE DU JEU CON NU SOUS LE NO
M DE TAQUIN"
340 PRINT
350 PRINT "BON COURAGE!!..."
360 PRINT
370 PRINT "EN CAS DE SECHE TAPEZ 'FCTN AID'"
380 FOR I=1 TO 1000
390 NEXT I
400 DIM B(28)
410 FOR I=0 TO 26
420 B(I)=96+I
430 NEXT I
440 CALL CLEAR
450 CALL COLOR(9,5,1)
460 CALL COLOR(10,7,1)
470 CALL COLOR(11,14,1)
480 CALL COLOR(12,13,1)
485 CALL SCREEN(12)
490 FOR X=0 TO 26
510 RANDOMIZE
520 J=INT((28-X)*RND)
530 L=INT(X/7)
540 C=X-7*L
550 CALL HCHAR(8+L,12+C,B(J))
560 FOR K=J TO 27-X
570 B(K)=B(K+1)
580 NEXT K
590 NEXT X
600 Y=11
610 Z=18
620 CALL HCHAR(Y,Z,30)
630 CALL KEY(0,K,S)
640 IF S<>0 THEN 670
650 CALL HCHAR(Y,Z,32)
660 GOTO 620
670 IF K<>69 THEN 720
680 CALL GCHAR(Y-1,Z,M)
690 CALL HCHAR(Y,Z,M)
700 Y=Y-1
710 GOTO 620
720 IF K<>88 THEN 770
730 CALL GCHAR(Y+1,Z,M)
740 CALL HCHAR(Y,Z,M)
750 Y=Y+1
760 GOTO 620
770 IF K<>68 THEN 820
780 CALL GCHAR(Y,Z+1,M)
790 CALL HCHAR(Y,Z,M)
800 Z=Z+1
810 GOTO 620
820 IF K<>83 THEN 870
830 CALL GCHAR(Y,Z-1,M)
840 CALL HCHAR(Y,Z,M)
850 Z=Z-1
860 GOTO 620
870 IF K<>1 THEN 620
880 A$="IL Y A 10^28 COMBINAISONS!!"
890 N$="PERSEVEREZ..."
900 REM
910 FOR I=1 TO 27
920 CALL HCHAR(23,I+3,ASC(SEG$(A$,I,1)))
930 NEXT I
940 FOR I=1 TO 13
950 CALL HCHAR(24,I+3,ASC(SEG$(N$,I,1)))
960 NEXT I
970 FOR I=300 TO 350
980 CALL SOUND(-50,I,0,I+500,2)
990 NEXT I
1000 CALL HCHAR(23,1,32,50)
1010 GOTO 620
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 100 : initialisation de l'écran
Ligne 110 à 190 : datas des caractères
Ligne 200 à 230 : redéfinition des caractères
Ligne 240 à 390 : présentation du jeu
Ligne 400 à 610 : affichage du message codé
Ligne 620 à 660 : test du clavier
Ligne 670 à 710 : premiere direction
Ligne 720 à 760 : seconde direction
Ligne 770 à 810 : troisième direction
Ligne 820 à 860 : quatrième direction
Ligne 880 à 1010 : indice donné par l'ordinateur

TOUS EN FORME...

Créez une forme et obtenez immédiatement ses codes. Vous pourrez ensuite les implanter dans un autre programme en Basic. Utilisez les quatre touches d'édition pour vous diriger, I pour le marquage d'un carré, O pour son effacement et F pour arrêter.



```
100 CALL CLEAR
110 PRINT "CREATIONS DE FORMES"
120 DIM A(8,8),H$(15)
130 CALL CHAR(129,"0000001818000000")
140 CALL CHAR(130,"007E7E7E7E7E7E00")
150 CALL CHAR(131,"003838546C54383800")
160 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
170 FOR N=0 TO 15
180 READ H$(N)
190 NEXT N
200 REM
210 CALL CLEAR
220 INPUT "VOULEZ-VOUS CREER UNE FORME (O/N)?":R$
230 IF R$="O" THEN 270
240 IF R$="N" THEN 1060
250 GOTO 220
270 PRINT :"E S D X DEPLACEMENTS              1           MARQUAGE D'UN CARRE 0         EFFA
CEMENT           F           FIN"
280 L=3
290 C=10
300 GOSUB 1080
310 REM
320 IF A(L-2,C-9)=1 THEN 350
330 CALL HCHAR(L,C,88)
340 GOTO 360
350 CALL HCHAR(L,C,131)
360 DL=0
370 DC=0
380 CALL KEY(4,CAR,NOUV)
390 IF NOUV=0 THEN 380
400 IF CAR<>49 THEN 450
410 A(L-2,C-9)=1
420 CALL HCHAR(L,C,131)
430 DC=1
440 GOTO 620
450 IF CAR<>48 THEN 500
460 A(L-2,C-9)=0
470 CALL HCHAR(L,C,129)
480 DC=1
490 GOTO 620
```

```
500 IF CAR=70 THEN 780
510 IF CAR=69 THEN 550
520 IF CAR=83 THEN 570
530 IF CAR=68 THEN 590
540 IF CAR=88 THEN 610
550 DL=-1
560 GOTO 620
570 DC=-1
580 GOTO 620
590 DC=1
600 GOTO 620
610 DL=1
620 IF A(L-2,C-9)=1 THEN 650
630 CALL HCHAR(L,C,129)
640 GOTO 670
650 CALL HCHAR(L,C,130)
660 REM
670 LF=L+DL
680 CF=C+DC
690 IF CF<10 THEN 320
700 IF CF<=17 THEN 730
710 CF=10
720 LF=LF+1
730 IF LF<3 THEN 320
740 IF LF>10 THEN 320
750 L=LF
760 C=CF
770 GOTO 320
780 REM
790 CH$=""
800 CALL CLEAR
810 PRINT "CODAGE DE LA FORME"
820 PRINT
830 PRINT
850 FOR I=1 TO 8
860 F=0
870 FOR J=1 TO 4
880 F=2*F+A(I,J)
890 NEXT J
900 CH$=CH$&H$(F)
910 F=0
920 FOR J=5 TO 8
930 F=2*F+A(I,J)
940 NEXT J
950 CH$=CH$&H$(F)
960 NEXT I
970 REM
980 PRINT :TAB(10);CH$
990 CALL CHAR(132,CH$)
1000 PRINT :"CE QUI DONNERA LA FOR
ME     SUIVANTE :"
1010 FOR K=1 TO 14
1020 PRINT
1030 NEXT K
1045 CALL HCHAR(10,15,132)
1060 STOP
1070 REM ----------
1080 FOR I=3 TO 10
1090 FOR J=10 TO 17
1100 CALL HCHAR(I,J,129)
1110 A(I-2,C-9)=0
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 100 à 120 : initialisation des variables du programme
Ligne 130 à 150 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 160 à 190 : création d'un tableau des chiffres hexadécimaux
Ligne 200 à 270 : présentation du programme
Ligne 280 à 300 : initialisation de variables
Ligne 310 à 490 : routine principale première partie
Ligne 500 à 610 : test du clavier pour le changement de direction
Ligne 620 à 790 : routine principale seconde partie
Ligne 800 à 1060 : codage de la forme
Ligne 1080 à 1140 : affichage du caractère en cours de création

TI 99/4A

MOON PATROL

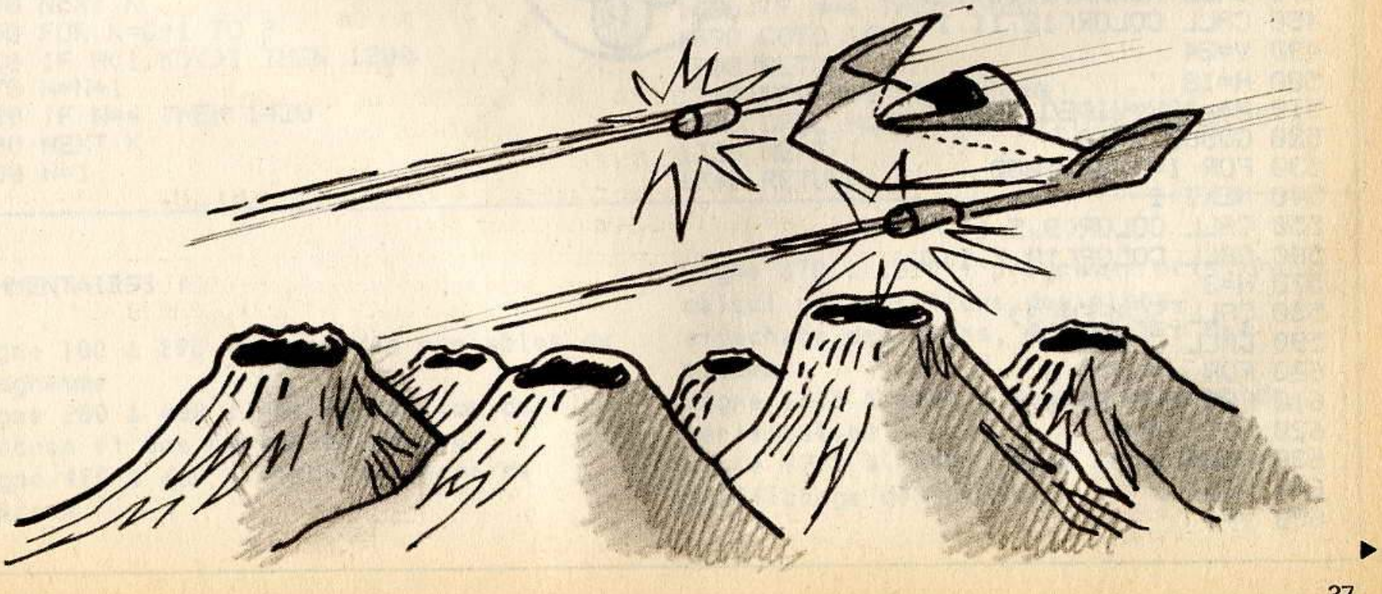
Rejoignez la base lunaire la plus proche en évitant les projectiles des vaisseaux ennemis et les cratéres insondables. Tirez verticalement avec le curseur «haut» et horizontalement avec le curseur «droite». Pressez la barre d'espace pour tirer.

```
5 REM ------PATROUILLE------
6 REM ---------------------
7 GOSUB 700
8 CALL SCREEN(6)
9 CALL CLEAR
10 CALL CHAR(128,"00183F187EFF7E3C")
15 CALL CHAR(129,"0000490000000000")
20 CALL CHAR(130,"1800001800001800")
25 CALL CHAR(136,"001866FF66180000")
30 CALL CHAR(137,"0E0E0E10E8E7E707")
35 CALL CHAR(138,"00243C183C3C3C18")
40 CALL CHAR(144,"DEFBDFFFB7FEEFBB")
45 CALL CHAR(145,"0081C1C2E3BD7BEF")
50 CALL COLOR(13,2,6)
55 CALL COLOR(14,7,6)
60 CALL COLOR(15,14,6)
65 RANDOMIZE
70 A$=""
75 SC=0
80 T=1
85 Y=16
90 L=0
```

```
95 B=1
100 CALL CLEAR
105 PRINT A$;
110 CALL HCHAR(23-L,10,128)
120 CALL HCHAR(5,Y,136)
125 IF T=1 THEN 135
130 CALL HCHAR(23-TT,W,137)
135 IF B=1 THEN 145
140 CALL HCHAR(BY,10,138)
145 CALL KEY(4,M,N)
146 CALL GCHAR(24,10,F)
147 IF F=145*(1-L)THEN 610
150 IF N=0 THEN 200
155 IF M<>69 THEN 170
160 GOSUB 500
165 GOTO 200
170 IF M<>68 THEN 180
175 GOSUB 550
176 GOTO 200
180 IF M<>32 THEN 200
185 IF L=1 THEN 200
190 L=1
191 SC=SC+10
195 GOTO 205
200 L=0
205 YY=INT(RND*2)
210 Y=Y+((Y-YY>2)*YY+(Y-YY+1<20)*(YY-1))*2
211 IF Y*B<>10 THEN 215
212 B=0
213 BY=6
215 W=W-1
216 BY=BY+1
217 IF BY=23*(1-B)THEN 610
218 IF W>0 THEN 220
219 T=1
220 IF T=0 THEN 240
225 IF RND<.6 THEN 240
230 T=0
231 TT=INT(RND*2)
235 W=32
240 IF W*(1-T)*(1-TT)=10 THEN 600
250 A$=SEG$(A$,2,27)&CHR$(INT(RND*2)+144)
260 IF SEG$(A$,25,3)="" THEN 280
270 A$=SEG$(A$,1,27)&""
280 REM
290 GOTO 100
500 IF B=1 THEN 510
504 SC=SC+100
505 CALL VCHAR(BY,10,130,22-L-BY)
506 GOTO 520
510 CALL VCHAR(3,10,130,19-L)
520 B=1
530 CALL SOUND(300,200,5)
535 CALL VCHAR(3,10,32,19-L)
540 RETURN
550 IF T=1 THEN 570
555 IF W>20 THEN 570
556 IF L<>TT THEN 570
560 CALL HCHAR(23-L,11,129,W-11)
562 T=1
563 SC=SC+50
565 GOTO 580
570 CALL HCHAR(23-L,11,129,10)
580 CALL SOUND(300,500,5)
585 CALL HCHAR(23-L,11,32,10)
590 RETURN
600 IF L=1 THEN 250
610 PRINT :"SCORE : ";SC
620 PRINT :::"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ";
630 INPUT A$
640 IF A$="O" THEN 70
650 IF A$<>"N" THEN 620
660 END
700 CALL CLEAR
705 PRINT "          PATROUILLE":::::::::
710 PRINT "TIRS --> CURSEUR HAUT,DROITE":
"SAUT --> ESPACE":::::
720 FOR I=0 TO 2000
730 NEXT I
740 RETURN
```

COMMENTAIRES :

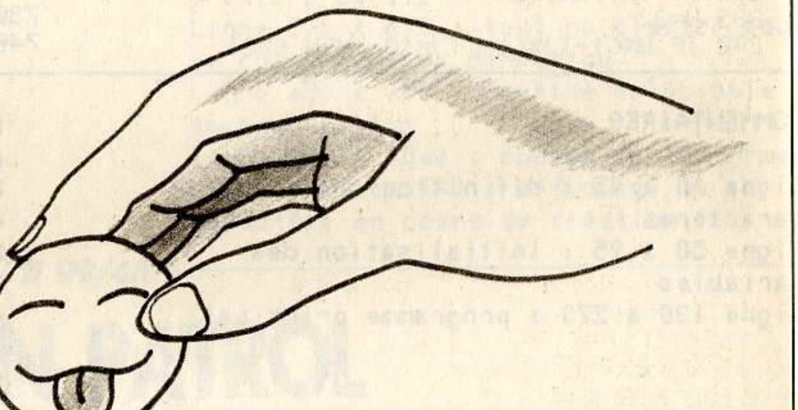
Ligne 10 à 45 : définition des caractères
Ligne 50 à 95 : initialisation des variables
Ligne 130 à 270 : programme principal
Ligne 500 à 540 : premier sous programme d'affichage
Ligne 550 à 590 : second sous programme d'affichage
Ligne 600 à 660 : fin de partie
Ligne 700 à 740 : sous programme de présentation



PUISSANCE 4

Alignez le premier quatre pions de votre couleur et ridiculisez votre adversaire... Pour jouer, rien de plus simple, il vous suffit de presser la touche correspondant à la colonne choisie.

```
100 DATA 96,"007F7F7F7F7F7F7F",97,"00FEFEFEFEFEFEFE"
110 DATA 98,"7F7F7F7F7F7F7F00",99,"FEFEFEFEFEFEFE00"
120 DATA "0103070F1F3F7FFF","FFFEFCF8F0E0C080"
130 DATA "80C0E0F0F8FCFEFF","FF7F3F1F0F070301","FFFFFFFFFFFFFFFF"
140 DATA 4,3,5,4,5,3,4,4,1,6,4,1,8,5,5,8,7,5,12,6,1,10,9,1,12,9,5
150 DATA 16,11,3,18,13,3,16,12,1,16,13,1,18,12,1,20,11,1,20,12,1,16,15,3,18,17,3
160 DATA 16,16,1,16,17,1,18,16,1,20,15,1,20,16,1,16,19,5,16,21,5,16,20,1,18,20,1
170 DATA 12,23,5,12,25,5,13,24,1,8,27,5,8,28,1,8,29,1,12,28,1,12,29,1
180 DATA 4,31,5,4,32,1,6,32,1,8,32,1
190 DATA 10,14,2,7,17,6,11,15,1,11,16,1,11,18,1
200 CALL CLEAR
210 DIM A(6,8)
220 FOR I=1 TO 4
230 READ CH,CO$
240 CALL CHAR(CH,CO$)
250 CALL CHAR(CH+8,CO$)
260 CALL CHAR(CH+16,CO$)
270 NEXT I
280 FOR I=120 TO 124
290 READ CO$
300 CALL CHAR(I,CO$)
310 NEXT I
320 CALL COLOR(11,1,11)
330 CALL COLOR(12,1,1)
340 CALL SCREEN(3)
350 FOR I=1 TO 44
360 READ B,C,D
370 CALL VCHAR(B,C,124,D)
380 NEXT I
390 CALL HCHAR(12,24,122)
400 CALL HCHAR(14,24,123)
410 II=17
420 FOR I=6 TO 9
430 CALL HCHAR(I,II,120)
440 II=II-1
450 NEXT I
460 CALL HCHAR(9,15,121)
470 CALL HCHAR(8,16,121)
480 CALL COLOR(12,11,1)
490 V=24
500 H=18
510 M$="DV~VIDEO @1984"
520 GOSUB 1710
530 FOR I=1 TO 1000
540 NEXT I
550 CALL COLOR(9,5,11)
560 CALL COLOR(10,7,11)
570 H=3
580 CALL SCREEN(3)
590 CALL CLEAR
600 FOR J=1 TO 8
610 FOR I=1 TO 6
620 A(I,J)=0
630 NEXT I
640 NEXT J
650 V=1
```



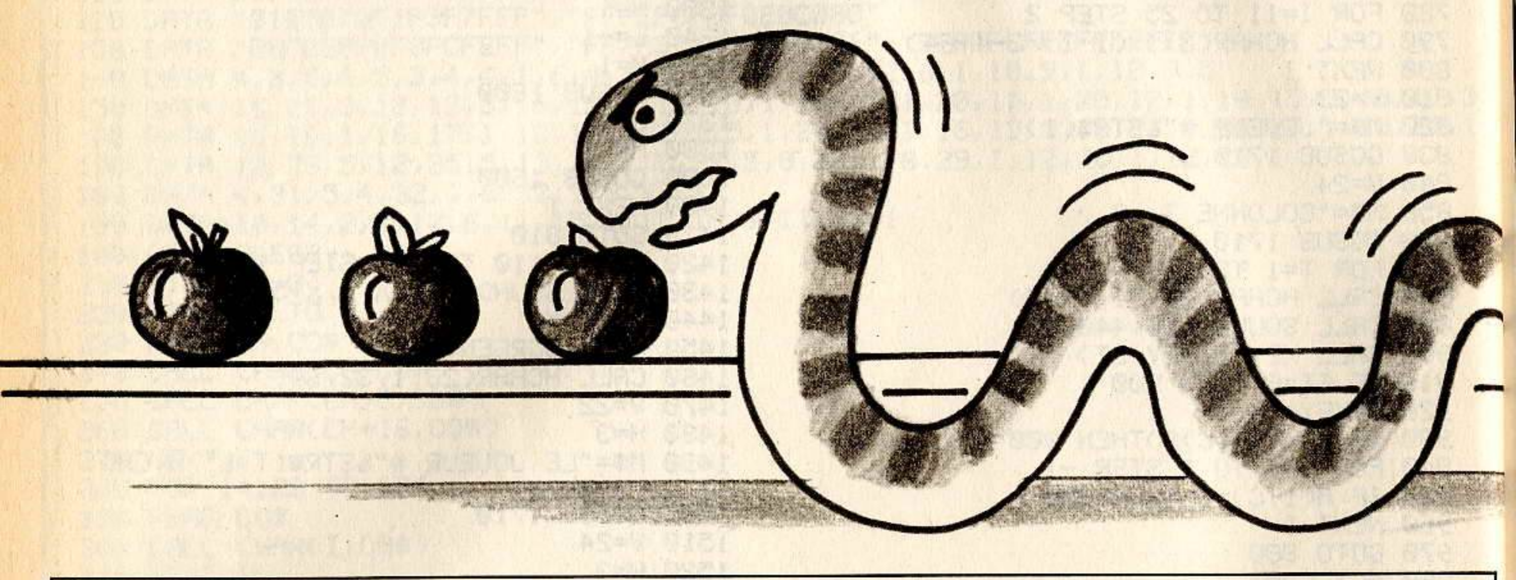
```
660 H=13
670 M$="PUISSANCE 4"
680 GOSUB 1710
690 FOR J=10 TO 24 STEP 2
700 FOR I=4 TO 14 STEP 2
710 CALL HCHAR(I,J,112)
720 CALL HCHAR(I,J+1,113)
730 CALL HCHAR(I+1,J,114)
740 CALL HCHAR(I+1,J+1,115)
750 NEXT I
760 NEXT J
770 CALL COLOR(11,1,11)
780 FOR I=11 TO 25 STEP 2
790 CALL HCHAR(3,I,(I-1)/2-4+64)
800 NEXT I
810 V=23
820 M$="JOUEUR #"&STR$(1)
830 GOSUB 1710
840 V=24
850 M$="COLONNE ?: "
860 GOSUB 1710
870 FOR T=1 TO 2
880 CALL HCHAR(23,21,T+48)
890 CALL SOUND(-50,440,0)
900 CALL KEY(0,KEY,ET)
910 IF ET=0 THEN 900
920 C=KEY-64
930 IF (C<1)+(C>8)THEN 900
940 FOR I=6 TO 1 STEP -1
950 IF A(I,C)=0 THEN 980
960 NEXT I
970 GOTO 880
980 A(I,C)=T
990 IF T=2 THEN 1020
1000 P=96
1010 GOTO 1030
1020 P=104
1030 F=I*2+3
1040 G=C*2+9
1050 CALL HCHAR(F-1,G-1,P)
1060 CALL HCHAR(F-1,G,P+1)
1070 CALL HCHAR(F,G-1,P+2)
1080 CALL HCHAR(F,G,P+3)
1090 N=0
1100 FOR K=C TO 1 STEP -1
1110 IF A(I,K)<>T THEN 1150
1120 N=N+1
1130 IF N=4 THEN 1420
1140 NEXT K
1150 FOR K=C+1 TO 8
1160 IF A(I,K)<>T THEN 1200
1170 N=N+1
1180 IF N=4 THEN 1420
1190 NEXT K
1200 N=1
1210 FOR K=6 TO I+1 STEP -1
1220 IF A(K,C)<>T THEN 1260
1230 N=N+1
1240 IF N=4 THEN 1420
1250 NEXT K
1260 N=1
1270 L=1
1280 M=1
1290 GOSUB 1600
1300 L=-1
1310 M=-1
1320 GOSUB 1600
1330 N=1
1340 L=-1
1350 M=1
1360 GOSUB 1600
1370 L=1
1380 M=-1
1390 GOSUB 1600
1400 NEXT T
1410 GOTO 810
1420 FOR X=110 TO 800 STEP 10
1430 CALL SOUND(-10,X,2,X+50,2)
1440 NEXT X
1450 CALL SCREEN(8)
1460 CALL HCHAR(23,1,32,64)
1470 V=22
1480 H=3
1490 M$="LE JOUEUR #"&STR$(T)&" A GAG
NE LA PARTIE"
1500 GOSUB 1710
1510 V=24
1520 H=3
1530 M$=" VOULEZ-VOUS REJOUER ?(O/N)"
,1))
1540 GOSUB 1710
1550 CALL KEY(0,KEY,ET)
1560 IF ET=0 THEN 1550
1570 IF KEY=79 THEN 580
1580 CALL CLEAR
1590 END
1600 R=I
1610 S=C
1620 R=R+L
1630 S=S+M
1640 IF (R<1)+(R>6)THEN 1700
1650 IF (S<1)+(S>8)THEN 1700
1660 IF A(R,S)<>T THEN 1700
1670 N=N+1
1680 IF N=4 THEN 1420
1690 GOTO 1620
1700 RETURN
1710 FOR I=1 TO LEN(M$)
1720 CALL HCHAR(V,H-1+I,ASC(SEG$(M$,I
1730 NEXT I
1740 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 190 : datas des variables du programme
Ligne 200 à 480 : initialisation de l'écran et des variables du jeu
Ligne 490 à 660 : tracé du décor de l'écran
Ligne 670 à 1590 : programme principal, calcul des positions des pions, affichage des pions, mouvements des pièces
Ligne 1600 à 1690 : sous programme de vérification
Ligne 1710 à 1740 : sous programme d'affichage des pions

ADAM ET EVE

L'ignoble serpent qui a poussé Ève à manger la pomme est aujourd'hui enfin puni : il doit engloutir le plus de fruits possibles dans un temps limité, tout en évitant les obstacles qui surgissent devant lui. Utilisez les quatre touches du curseur pour vous déplacer.



```
100 REM  ***************************SABLATOU CLAUDE***************CHENNILLUS***
**********************************
110 CALL CLEAR
120 CALL SCREEN(2)
130 REM *************************DIFFERENTS CARACTERES*********************
*****
140 LAP1$="0003030262A4A418"
150 LAP2$="102828A8AB4B0A04"
160 EXP$(1)="88492A14E3345291"
170 EXP$(3)="0000084228926D16"
180 EXP$(2)="00200214A2144924"
190 EXP$(4)="00000002448A210"
200 EXP$(5)="0000000000021044"
210 EXP$(6)="0000000000000028"
220 VTR$="00003C427EBD7E66"
230 HOM$="0C081C2B48142242"
240 CAROT$="EE107C9EBEBEFE6C"
250 CROC$="36771C0C085D7E3E"
260 HERB$="10114AAA1C5DBE1C"
270 BOUL$="7E43BDBFBFBF5F7E"
280 PLEIN$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
290 VIDE$=""
300 REM ***********************DEFINITION DES CARACTERES**********************
*****
310 CALL CHAR(42,CROC$)
320 CALL CHAR(96,PLEIN$)
330 CALL CHAR(97,VIDE$)
340 CALL CHAR(104,VIDE$)
350 CALL CHAR(105,HERB$)
360 CALL CHAR(112,LAP1$)
370 CALL CHAR(113,VIDE$)
380 CALL CHAR(120,LAP1$)
390 CALL CHAR(128,VTR$)
400 CALL CHAR(129,HOM$)
410 CALL CHAR(130,CAROT$)
420 CALL CHAR(136,VTR$)
430 CALL CHAR(137,HOM$)
440 CALL CHAR(138,CAROT$)
450 CALL CHAR(144,VTR$)
460 CALL CHAR(145,HOM$)
470 CALL CHAR(146,CAROT$)
480 CALL CHAR(152,BOUL$)
490 REM *********************ATTRIBUTION DES COULEURS************************
*****
500 CALL COLOR(2,16,15)
510 CALL COLOR(9,9,16)
520 CALL COLOR(10,13,4)
530 CALL COLOR(11,7,15)
540 CALL COLOR(12,7,4)
550 CALL COLOR(13,14,15)
560 CALL COLOR(14,9,15)
570 CALL COLOR(15,13,15)
580 CALL COLOR(16,1,15)
590 FOR I=3 TO 8
600 CALL COLOR(I,16,4)
610 NEXT I
```

```
620 REM ************************AFFICHAGE DE LA ROUTE*************************
*****
630 CALL HCHAR(21,1,104,7*32)
640 CALL HCHAR(5,1,113,15*32)
650 FOR I=1 TO 29 STEP 4
660 CALL HCHAR(4,I,96,2)
670 CALL HCHAR(20,I,96,2)
680 CALL HCHAR(4,I+2,97,2)
690 CALL HCHAR(20,I+2,97,2)
700 NEXT I
710 REM ************************AFFICHAGE DES HERBES***************************
*****
720 FOR I=1 TO 10
730 CALL VCHAR(INT(RND*3)+1,INT(RND*32)+1,105)
740 NEXT I
750 FOR I=1 TO 20
760 CALL HCHAR(INT(RND*4)+21,INT(RND*32)+1,105)
770 NEXT I
780 CALL HCHAR(23,4,96,32-6)
790 CALL HCHAR(21,29,120,3)
800 CALL VCHAR(23,5,112)
810 GOSUB 850
820 GOSUB 940
830 GOTO 2080
840 REM ************************AFFICHAGE DES MESSAGES*************************
*****
850 Y=21
860 X=4
870 C$=SEG$("000000",1,6-LEN(STR$(HI)))&STR$(HI)
880 GOSUB 1160
890 X=14
900 Y=21
910 C$=SEG$("000000",1,6-LEN(STR$(SC)))&STR$(SC)
920 GOSUB 1160
930 RETURN
940 REM ************************AFFICHAGE DES OBSTACLES************************
*****
950 OBS=128
960 GOSUB 1210
970 OBS=129
980 GOSUB 1210
990 OBS=130
1000 GOSUB 1210
1010 FOR I=1 TO DIF
1020 Y=INT(RND*15)+5
1030 X=INT(RND*28)+5
1040 CALL GCHAR(Y,X,OBS)
1050 IF (OBS<>113)*(OBS<>42)THEN 1020
1060 CALL VCHAR(Y,X,152)
1070 NEXT I
1080 IF DEMO=1 THEN 1150
1090 IF CAROT>10 THEN 1150
1100 FOR I=1 TO CAROT
1110 FOR T=0 TO 20 STEP 5
1120 CALL SOUND(-200,1200,T)
1130 NEXT T
1140 NEXT I
1150 RETURN
1160 REM ***************************SOUS PROGRAMME******************************
*****
1170 FOR I=1 TO LEN(C$)
1180 CALL HCHAR(Y,X+I-1,ASC(SEG$(C$,I,1)))
1190 NEXT I
1200 RETURN
1210 REM ***************************SOUS PROGRAMME******************************
*****
1220 FOR T=1 TO 3
1230 FOR I=1 TO DIF
1240 Y=INT(RND*15)+5
1250 X=INT(RND*28)+5
1260 CALL GCHAR(Y,X,QOI)
1270 IF (QOI<>113)*(QOI<>42)THEN 1240
1280 CALL VCHAR(Y,X,OBS)
1290 IF ((OBS=130)+(OBS=138)+(OBS=146))=0 THEN 1310
1300 CAROT=CAROT+1
1310 NEXT I
1320 OBS=OBS+8
1330 NEXT T
1340 RETURN
1350 REM *****************************BONUS*************************************
*****
1360 FOR I=1 TO 3
1370 FOR T=0 TO 20 STEP 10
1380 CALL SOUND(-200,1200,T,440,T,800,T)
1390 NEXT T
1400 NEXT I
1410 SC=SC+INT(RND*1000)+100
1420 GOSUB 890
1430 GOSUB 1450
1440 GOTO 3540
1450 REM *******************VIES EN PLUS**********************************
*****
1460 IF V1=1 THEN 1590
1470 IF SC<10000 THEN 1580
1480 V1=1
1490 NV=NV+1
1500 CALL HCHAR(21,26,104,6)
1510 C$=SEG$("xxxxxx",1,NV)
1520 FOR I=1 TO LEN(C$)
1530 CALL HCHAR(21,26+I-1,ASC(SEG$(C$,I,1)))
1540 NEXT I
1550 FOR I=0 TO 20 STEP 2
1560 CALL SOUND(-200,-1,I)
1570 NEXT I
1580 RETURN
1590 IF V2=1 THEN 1630
1600 IF SC<20000 THEN 1580
```

```
1610 V2=1
1620 GOTO 1490
1630 IF V3=1 THEN 1580
1640 IF SC<30000 THEN 1580
1650 V3=1
1660 GOTO 1490
1670 REM *******************************LAPIN EN MOINS******************************
*****
1680 IF NV=0 THEN 1770
1690 NV=NV-1
1700 C$=SEG$("xxxxxx",1,NV)
1710 CALL HCHAR(21,26,104,6)
1720 FOR I=1 TO LEN(C$)
1730 CALL HCHAR(21,26+I-1,ASC(SEG$(C$,I,1)))
1740 NEXT I
1750 GOSUB 3000
1760 GOTO 3480
1770 REM ******************************GAME OVER*******************************
*****
1780 CALL SOUND(200,220,0,440,0)
1790 CALL SOUND(200,980,0,660,0)
1800 CALL SOUND(200,440,0,120,0)
1810 CALL SOUND(1000,1200,0,990,0,1400,0)
1820 C$="qqGAMEqOVERqq"
1830 FOR I=1 TO LEN(C$)
1840 CALL HCHAR(12,11+I,ASC(SEG$(C$,I,1)))
1850 CALL SOUND(50,-7,0)
1860 NEXT I
1870 IF HI>=SC THEN 2050
1880 HI=SC
1890 REM ***************************CHANTE HI SCORE*****************************
*****
1900 IF HI>SC THEN 1770
1910 FOR I=1 TO 3
1920 CALL SOUND(100,220,0,440,0)
1930 NEXT I
1940 FOR T=1 TO 50
1950 NEXT T
1960 CALL SOUND(200,196,0,440,0)
1970 FOR T=1 TO 20
1980 NEXT T
1990 CALL SOUND(100,220,0,440,0)
2000 C$="qqYOUqHAVEqHIGHTqSCOREqq"
2010 FOR I=1 TO LEN(C$)
2020 CALL HCHAR(16,6+I-1,ASC(SEG$(C$,I,1)))
2030 NEXT I
2040 GOTO 2060
2050 CALL SOUND(1000,110,30,110,30,770,30,-4,0)
2060 CALL KEY(5,R,E)
2070 IF E=0 THEN 2060 ELSE 2080
2080 REM *******************************DEMO**********************************
*****
2090 SC=0
2100 RANDOMIZE
2110 DEMO=1
2120 PCR=4
2130 DIF=1
2140 GOSUB 940
2150 HY=10
2160 PCR=PCR+1
2170 CALL HCHAR(23,PCR,112)
2180 HX=1
2190 LAP=0
2200 HX=HX+1
2210 IF HX>32 THEN 2380
2220 CALL GCHAR(HY,HX,QOI)
2230 CALL VCHAR(HY,HX,112)
2240 IF QOI<>113 THEN 2570
2250 IF LAP=0 THEN 2290
2260 LAP=0
2270 CALL CHAR(112,LAP1$)
2280 GOTO 2310
2290 LAP=1
2300 CALL CHAR(112,LAP2$)
2310 CALL HCHAR(HY,HX,113)
2320 HY=HY+(RND<.5)-(RND<.5)
2330 IF HY>4 THEN 2350
2340 HY=5
2350 IF HY<19 THEN 2370
2360 HY=19
2370 IF HX<32 THEN 2410
2380 CALL HCHAR(23,PCR,96)
2390 GOSUB 940
2400 GOTO 2160
2410 REM ****************************JOUER ?**********************************
*****
2420 CALL KEY(5,RET,ET)
2430 IF ET=0 THEN 2200
2440 IF (RET<49)+(RET>54)THEN 2200
2450 DIF=RET-48
2460 CALL SOUND(1000,1200,0,3000,0,2000,0)
2470 CALL HCHAR(24,10,104,18)
2480 FOR I=1 TO DIF
"&"i"
2500 NEXT I
2510 DIF$="LEVELh"&DIF$
2520 FOR I=1 TO LEN(DIF$)
2530 CALL HCHAR(24,10+I-1,ASC(SEG$(DIF$,I,1)))
2540 NEXT I
2550 DIF$=""
2560 GOTO 3460
2570 REM  **************************QU'AS TU TOUCHE ?***************************
*****
2580 IF QOI=138 THEN 2740
2590 IF QOI=146 THEN 2760
2600 IF QOI=130 THEN 2790
```

```
2610 REM ********************************EXPLOSION**********************************
*****
2620 FOR I=1 TO 6
2630 CALL CHAR(112,EXP$(I))
2640 FOR T=1 TO 20
2650 NEXT T
2660 NEXT I
2670 CALL HCHAR(HY,HX,113)
2680 CALL HCHAR(5,1,113,15*32)
2690 CALL HCHAR(21,14,48,6)
2700 GOSUB 940
2710 CALL HCHAR(23,4,96,32-6)
2720 GOTO 2080
2730 REM **********************AUGMENTATION SCORE DEMO*************************
*****
2740 SC=SC+PRC*50
2750 GOTO 2800
2760 SC=SC+PRC*20
2770 GOTO 2800
2780 SC=SC+PRC*10
2790 GOTO 2800
2800 REM ********************
2810 GOSUB 890
2820 CALL HCHAR(HY,HX,113)
2830 GOTO 2200
2840 REM ******DEBUT*********
2850 CAROT=0
2860 CALL HCHAR(5,1,113,15*32)
2870 DEMO=0
2880 GOSUB 940
2890 GOSUB 850
2900 CALL HCHAR(23,4,96,32-6)
2910 CALL HCHAR(21,26,104,6)
2920 CALL HCHAR(23,4,112)
2930 SC=0
2940 V1=0
2950 V2=0
2960 NV=3
2970 V3=0
2980 CALL HCHAR(21,26,120,3)
2990 PRC=4
3000 HY=12
3010 HX=1
3020 CALL SOUND(1000,1400,0,440,0,880,0)
3030 RETURN
3040 REM **********************QU'AS TU ENCORE TOUCHE ?************************
*****
3050 IF QOI=138 THEN 3170
3060 IF QOI=146 THEN 3200
3070 IF QOI=130 THEN 3230
3080 IF QOI=42 THEN 3400
3090 REM ********************************EXPLOSION**********************************
*****
3100 FOR I=1 TO 6
3110 CALL CHAR(112,EXP$(I))
3120 CALL SOUND(-200,-5,(I-1)*2)
3130 NEXT I
3140 CALL VCHAR(HY,HX,113)
3150 GOTO 1670
3160 REM ********************
3170 SC=SC+PRC*50
3180 CALL SOUND(500,1500,0)
3190 GOTO 3250
3200 SC=SC+PRC*20
3210 CALL SOUND(500,770,0)
3220 GOTO 3250
3230 SC=SC+PRC*10
3240 CALL SOUND(500,220,0)
3250 GOSUB 890
3260 CAROT=CAROT-1
3270 IF CAROT=0 THEN 1350
3280 GOSUB 1450
3290 CALL HCHAR(HY,HX,42)
3300 GOTO 3610
3310 CALL VCHAR(HY,HX,112)
3320 REM ***********************CHANGEMENT DE TABLEAU***************************
*****
3330 CALL SOUND(500,220,0,880,0,440,0)
3340 CALL HCHAR(23,4,96,32-6)
3350 PRC=PRC+1
3360 CALL HCHAR(23,PRC,112)
3370 GOSUB 940
3380 HX=1
3390 GOTO 3480
3400 SC=SC-100
3410 CALL SOUND(1000,-7,15)
3420 IF SC>0 THEN 3440
3430 GOTO 3090
3440 GOSUB 890
3450 GOTO 3540
3460 REM *******************************JEU**************************************
****
3470 GOSUB 2840
3480 REM
3490 IF HX=32 THEN 3320
3500 HX=HX+1
3510 CALL GCHAR(HY,HX,QOI)
3520 CALL VCHAR(HY,HX,112)
3530 IF QOI<>113 THEN 3040
3540 IF LAP=0 THEN 3580
3550 LAP=0
3560 CALL CHAR(112,LAP1$)
3570 GOTO 3600
3580 LAP=1
3590 CALL CHAR(112,LAP2$)
3600 CALL HCHAR(HY,HX,113)
```

```
3610 CALL KEY(5,RET,ETA)
3620 IF ETA=0 THEN 3480
3630 IF RET=88 THEN 3680
3640 IF RET<>69 THEN 3480
3650 IF HY=5 THEN 3480
3660 HY=HY-1
3670 GOTO 3480
3680 IF HY=19 THEN 3480
3690 HY=HY+1
3700 GOTO 3480
```

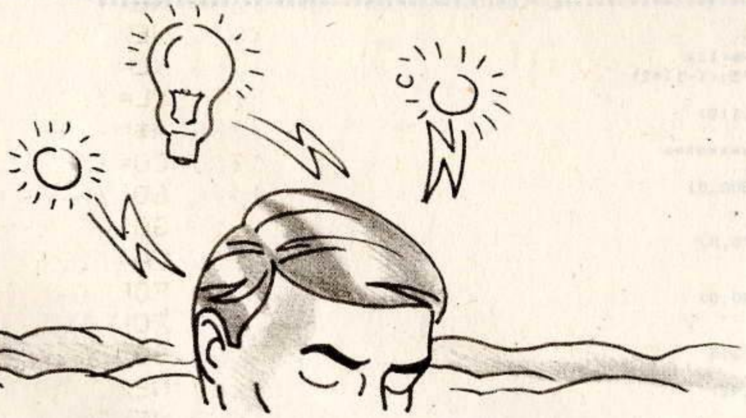
COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 120 : initialisation de l'écran
Ligne 140 à 290 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 310 à 490 : entrée des caractères
Ligne 500 à 610 : initialisation des couleurs
Ligne 710 à 830 : affichage des herbes
Ligne 840 à 930 : affichage des messages
Ligne 950 à 1150 : affichage des obstacles
Ligne 1160 à 1340 : sous programmes
Ligne 1360 à 1440 : bonus affichage et calcul
Ligne 1450 à 1660 : vies en plus
Ligne 1670 à 1770 : lapin en moins
Ligne 1780 à 1800 : fin de la partie
Ligne 1890 à 2070 : musique si vous avez gagné
Ligne 2080 à 3700 : démo du jeu

TI 99/4A

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs qui vont par paires mais apparaissent au hasard. Vous vous déplacez à l'aide des touches d'éditions et validez grâce à la touche «enter»



```
100 REM *****************
110 REM * JEU DE MEMOIRE *
120 REM *****************
130 RANDOMIZE
140 REM *****************
150 REM * DEFINITIONS    *
160 REM * DES CARACTERES *
170 REM *****************
180 DATA 4992244992244994
190 DATA 181818E7E7181818
200 DATA 66C3A51818A5C366
210 DATA 8A4522118844A251
220 DATA 1824429999422418
230 DATA FF422418244281FF
240 DATA C3C324181824C3C3
250 DATA 9924429999422499
260 DATA 7E81FFFFFFFFFF66
270 DATA FFFF00FFFF00FFFF
280 DATA FF00FFFF00FFFF00
290 DATA 0000FFFF00FFFF00
300 DATA 2442815A3C5A8181
310 DATA 4281423C3C428142
320 DATA 6090884422110A04
330 DATA 0609112244886020
340 DATA 0000FF8181FF0000
350 DATA 00FF8181FF000000
360 DATA 00183C66E77E0000
370 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF
380 DATA 55AA55AA55AA55AA
390 REM *****************
400 REM  * AFFICH. INTROD. *
410 REM *****************
420 REM
430 DIM DAM(6,6),DES(18),TA(3,2),
J(2)
440 J(1)=0
```

```
450 J(2)=0
460 JT=0
470 JOUEUR=1
480 SON=262
490 RESTORE
500 FOR T=1 TO 18
510 DES(T)=2
520 NEXT T
530 CALL CLEAR
540 D$="1824442999422418"
550 CALL CHAR(32,D$)
560 CALL COLOR(1,1,8)
570 CALL SCREEN(2)
580 FOR T=136 TO 153
590 READ A$
600 CALL CHAR(T,A$)
610 NEXT T
620 READ A$
630 CALL CHAR(112,A$)
640 READ A$
650 CALL CHAR(120,A$)
660 READ A$
670 CALL CHAR(104,A$)
680 GOTO 810
690 REM ****************
700 XL=10
710 YL=10
720 A$="**MEMORY**"
730 GOSUB 890
740 A$="PAR"
750 GOSUB 890
760 A$="CLAUDE SABLATOU"
770 GOSUB 890
780 FOR CO=1 TO 16
790 GOSUB 830
800 NEXT CO
810 REM
820 GOTO 980
830 REM
840 FOR C=2 TO 9
850 CALL COLOR(C,CO,2)
860 NEXT C
870 RETURN
880 REM *****************
890 REM * AFFICHAGE No.1*
900 REM *****************
910 FOR T=1 TO LEN(A$)
920 A=ASC(SEG$(A$,T,1))
930 CALL HCHAR(YL,XL+T,A)
940 CALL SOUND(50,440,0)
950 NEXT T
960 YL=YL+1
970 RETURN
980 REM
990 REM *****************
1000 REM * DEBUT DU JEU  *
1010 REM *****************
1020 REM
1030 FL=0
1040 JOUEUR=1
1050 CALL CLEAR
1060 CALL CHAR(32,"AA55AA55AA5
5AA55")
1070 CALL SCREEN(2)
1080 CALL COLOR(1,1,5)
1090 CALL COLOR(12,16,16)
1100 CALL COLOR(11,2,16)
1110 CALL COLOR(10,5,2)
1120 CALL COLOR(14,16,2)
1130 CALL COLOR(15,16,2)
1140 CALL COLOR(16,16,2)
1150 FOR X=1 TO 6
1160 FOR Y=1 TO 6
1170 IF Y<>5 THEN 1190
1180 IF X=6 THEN 1270
1190 B=INT(RND*18)+1
1200 IF DES(B)=0 THEN 1190
1210 DAM(X,Y)=B
1220 DES(B)=DES(B)-1
1230 NEXT Y
1240 NEXT X
1250 REM
1260 REM
1270 FOR T=1 TO 18
1280 IF DES(T)=0 THEN 1350
1290 FOR Y=5 TO 6
1300 IF DAM(6,Y)<>0 THEN 1340
1310 DAM(6,Y)=T
1320 DES(T)=DES(T)-1
1330 GOTO 1280
1340 NEXT Y
1350 NEXT X
1360 XL=8
1370 YL=3
1380 A$="DAMIER DU MEMORY"
1390 CO=12
1400 GOSUB 840
1410 GOSUB 890
1420 VA=120
1430 FOR X=1 TO 6
1440 FOR Y=1 TO 6
1450 GOSUB 2150
1460 NEXT Y
1470 NEXT X
1480 X=1
1490 Y=1
1500 YM=7
1510 XM=11
1520 GOSUB 2220
1530 GOSUB 2660
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 CALL KEY(3,V,ST)
1580 CALL SOUND(1,SON,15)
1590 IF SON=262 THEN 1620
1600 SON=262
1610 GOTO 1630
1620 SON=294
1630 IF ST=0 THEN 1570
1640 IF V=13 THEN 1860
1650 IF V<8 THEN 1570
```

```
1660 IF V>11 THEN 1570
1670 ON V-7 GOTO 1680,1700,1720,1
740
1680 X=X-1
1690 GOTO 1750
1700 X=X+1
1710 GOTO 1750
1720 Y=Y+1
1730 GOTO 1750
1740 Y=Y-1
1750 IF X>=1 THEN 1770
1760 X=1
1770 IF X<=6 THEN 1790
1780 X=6
1790 IF Y>=1 THEN 1810
1800 Y=1
1810 IF Y<=6 THEN 1830
1820 Y=6
1830 GOSUB 2220
1840 GOTO 1570
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 CALL SOUND(500.1200,0,440,0,
 220,0)
1890 FL=FL+1
1900 VA=DAM(X,Y)+135
1910 IF VA<>135 THEN 1940
1920 VA=0
1930 GOTO 1950
1940 GOSUB 2150
1950 TA(1,FL)=VA
1960 TA(2,FL)=X
1970 TA(3,FL)=Y
1980 IF FL<=1 THEN 1570
1990 FL=0
2000 IF TA(1,1)<>TA(1,2)THEN 2050
2010 IF TA(2,1)<>TA(2,2)THEN 2030
2020 IF TA(3,1)=TA(3,2)THEN 2050
2030 GOSUB 2320
2040 GOTO 2080
2050 FOR T=1 TO 50
2060 NEXT T
2070 GOSUB 2510
2080 IF JOUEUR=1 THEN 2110
2090 JOUEUR=1
2100 GOTO 2120
2110 JOUEUR=2
2120 GOSUB 2660
2130 GOTO 1570
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 X1=(X-1)*2+11
2180 Y1=(Y-1)*2+7
2190 CALL HCHAR(Y1,X1,VA)
2200 RETURN
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 Y1=(Y-1)*2+7
2250 X1=(X-1)*2+11
2260 CALL HCHAR(YM,XM,120)
2270 CALL HCHAR(Y1,X1,112)
2280 YM=Y1
2290 XM=X1
2300 RETURN
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 DAM(TA(2,1),TA(3,1))=0
2350 DAM(TA(2,2),TA(3,2))=0
2360 CALL SOUND(500,110,0,220,0,3
30,0)
2370 YL=22
2380 XL=24
2390 IF JOUEUR=1 THEN 2410
2400 XL=6
2410 J(JOUEUR)=J(JOUEUR)+1
2420 PT$=STR$(J(JOUEUR))
2430 FOR T=1 TO LEN(PT$)
2440 A=ASC(SEG$(PT$,T,1))
2450 CALL HCHAR(YL,XL+T,A)
2460 NEXT T
2470 JT=JT+1
2480 IF JT>=18 THEN 2820
2490 RETURN
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 VA=120
2540 XX=X
2550 YY=Y
2560 FOR T=1 TO 2
2570 X=TA(2,T)
2580 Y=TA(3,T)
2590 IF DAM(X,Y)=0 THEN 2610
2600 GOSUB 2150
2610 NEXT T
2620 X=XX
2630 Y=YY
2640 RETURN
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 YL=21
2690 XL=3
2700 A$="GAUCHE"
2710 IF JOUEUR=2 THEN 2740
2720 A$="DROITE"
2730 XL=20
2740 GOSUB 890
2750 YL=21
2760 XL=20
2770 A$="      "
2780 IF JOUEUR=2 THEN 2800
2790 XL=3
2800 GOSUB 890
2810 RETURN
2820 REM
2830 REM
2840 REM
```

```
2850 CALL CLEAR
2860 CALL SCREEN(1)
2870 IF J(1)=J(2)THEN 2920
2880 A$="C'EST LA DROITE QUI GAGNE"
2890 IF J(1)>J(2)THEN 2930
2900 A$="C'EST LA GAUCHE QUI GAGNE"
2910 GOTO 2930
2920 A$="EGALITE"
2930 XL=2
2940 YL=10
2950 GOSUB 890
2960 FOR T=1 TO 200
2970 NEXT T
2980 CALL KEY(5,R,E)
2990 IF E=0 THEN 2980 ELSE 100
```

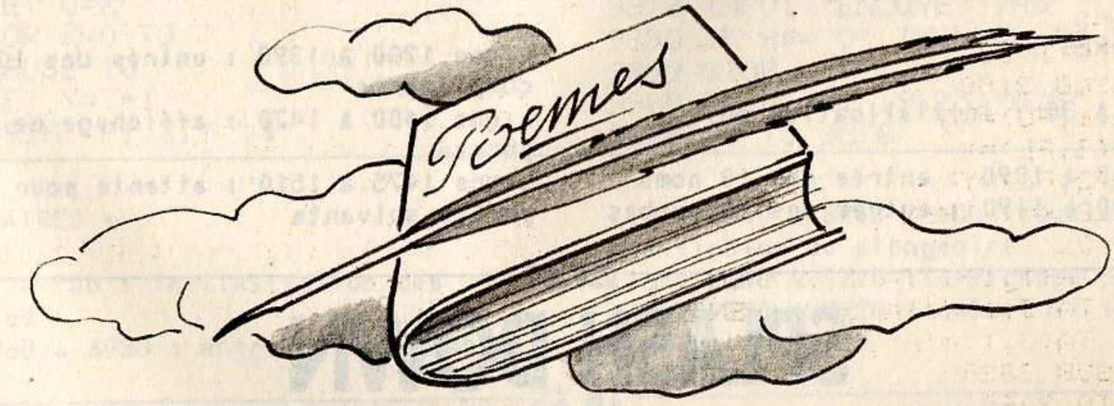
COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 130 : présentation du jeu
Ligne 140 à 390 : datas des caractères graphiques
Ligne 410 à 680 : affichage de l'introduction du jeu
Ligne 880 à 980 : affichage d'une partie de l'écran
Ligne 1000 à 1530 : début du jeu
Ligne 1600 à 2990 : réflexion de l'ordinateur et tests de votre jeu

ZX 81

POEME

Donnez dans l'ordre :
dix noms, dix verbes, dix compléments,
et ce programme
fabriquera automatiquement des phrases inoubliables !




```
  10 REM *************************
  20 DIM A$(10,20)
  25 DIM B$(10,20)
  30 DIM C$(10,20)
1000 PRINT "DONNER DIX NOMS ,TEL QUE :"
1005 PRINT
1010 PRINT "LA VACHE ,LE MOUTON ,LA TABLE..."
1015 PRINT
1017 PRINT
1020 FOR X=1 TO 10
1025 PRINT "NUMERO ";X;" ";
1030 INPUT A$(X)
1050 PRINT A$(X)
1060 NEXT X
1080 CLS
1090 PRINT "OK"
1100 PRINT "DONNER 10 VERBES AU PRESENT ,TEL QUE :"
1110 PRINT "MANGE ,SE CHANGE ..."
1120 PRINT
1130 PRINT
```

```
1140 FOR X=1 TO 10
1150 PRINT "NUMERO ";X;" ";
1160 INPUT B$(X)
1170 PRINT B$(X)
1180 NEXT X
1190 CLS
1200 PRINT "DONNER 10 COMPLEMENTS,TEL QUE :"
1210 PRINT "A LA PECHE , AVEC MA SOEUR ..."
1220 PRINT
1230 PRINT
1240 FOR X=1 TO 10
1250 PRINT "NUMERO ";X;" ";
1260 INPUT C$(X)
1270 PRINT C$(X)
1280 NEXT X
1390 CLS
1400 PRINT "MERCI ."
1410 PRINT "APPUYER UNE TOUCHE : "
1420 PRINT " 0 POUR STOPER "
1430 IF INKEY$="" THEN GO TO 1430
1440 IF INKEY$="0" THEN GO TO 1600
1450 PRINT A$(INT (RND*10)+1)
1460 PRINT B$(INT (RND*10)+1)
1470 PRINT C$(INT (RND*10)+1)
1475 IF INKEY$="" THEN GO TO 1475
1510 GO TO 1390
1600 STOP
```

COMMENTAIRES :

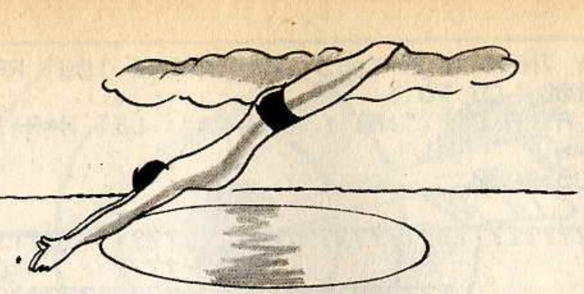
Ligne 10 à 30 : initialisation du programme
Ligne 1000 à 1090 : entrée des 10 noms
Ligne 1100 à 1190 : entrée des 10 verbes
Ligne 1200 à 1390 : entrée des 10 compléments
Ligne 1400 à 1470 : affichage de la phrase
Ligne 1475 à 1510 : attente pour la phrase suivante

ZX 81

SPLASH DOWN

Réalisez le saut de votre vie (ou de votre mort) en indiquant simplement à l'ordinateur la hauteur et la longueur de votre saut. Et n'oubliez pas que la piscine est le lieu théorique de votre arrivée!

```
   1 REM ████████████████████████
   2 REM          POUR ZX81
   3 REM ████████████████████████
   4 REM
   5 REM ████████████████████████
   6 REM       PLONGEON
   7 REM ████████████████████████
  10 LET S=0
  11 CLS
 900 GO SUB 6000
 960 REM ████████████████████████
 970 REM ENTREE DES PARAMETRES
 980 REM ████████████████████████
1000 INPUT "HAUTEUR (0-7):",H
1010 INPUT "LONGUEUR  (0-7):",L
1015 PRINT AT 0,0;"SCORE:";S
1020 GO SUB 9000
6000 FOR X=10 TO 20
6010 PRINT AT x,2;"█▚▞█"
6030 NEXT X
6050 REM ████████████████████████
6060 REM     AFF  PLONGEOIR
6070 REM ████████████████████████
6080 REM
6100 PRINT AT 9,0;"██████████████  "
6200 PRINT AT 20,0;"████████████████
```



```
[redacted]"
6300 PRINT AT 0,10;">PLONGEON<"
6900 RETURN
9000 REM [redacted]
9005 REM   GESTION DU PLONGEUR
9007 REM [redacted]
9010 PRINT AT 8,12;"▌"
9020 PRINT AT 7,12;"▌"
9050 LET Y=12
9100 FOR X=7 TO 7-H STEP -1
9115 LET Y=Y+1
9120 PAUSE 10
9200 PRINT AT X,Y;"▌"
9300 PRINT AT X+1,Y;"▌"
9310 PRINT AT X+2,Y-1;" "
9313 PRINT AT X+1,Y-1;" "
9315 PRINT AT X,Y-1;" "
9355 NEXT X
9360 LET O=X
9400 FOR X=0 TO 7
9410 PAUSE 10
9415 LET Y=Y+1
9500 PRINT AT X,Y;"▌"
9510 PRINT AT X+1,Y;"▌"
9515 PRINT AT X-1,Y-2;" "
9517 PRINT AT X,Y-2;" "
9519 PRINT AT X,Y-3;" "
9530 NEXT X
9600 FOR X=8 TO 19
9610 PAUSE 10
9650 PRINT AT X,Y+1;"▌"
9660 PRINT AT X+1,Y+1;"▌"
9665 PRINT AT X-1,Y;" "
9667 PRINT AT X-2,Y;" "
9700 NEXT X
9750 REM [redacted]
9760 REM   CALCUL ET FIN
9770 REM [redacted]
9800 IF Y>22 THEN GO TO 9900
9810 IF Y<14 THEN GO TO 9900
9850 PRINT AT 7,2;"GAGNE"
9860 LET S=S+1
9870 INPUT "ENCORE?",A$
9880 IF A$="O" THEN GO TO 11
9899 STOP
9900 PRINT AT 19,25;"AIE"
9910 GO TO 9870
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 900 : initialisation des variables
Ligne 960 à 6030 : entrée des paramètres
Ligne 6050 à 6900 : sous routine d'affichage du plongeoire
Ligne 9000 à 9700 : affichage de saut
Ligne 9750 à 9910 : calcul et fin de la partie

ZX 81

PIEGE

Évitez les * et attrapez les $ si vous ne voulez pas mourir dans des délais trop brefs... Pour vous déplacer, utilisez les touches 5 pour aller à gauche, 8 pour aller à droite.

```
   1 LET O=3: LET y=0: LET IN=1: GO SUB 4000: PAUSE 1000: GO SUB 2000
   2 CLS
  10 PRINT AT 0,0;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
  20 PRINT AT 21,0;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1000 REM ???????????????????????????????????????????????????????????????????
         ????        PROGRAMME               ????                     ??
????????????????????????????????????????????????????????????????????
1010 IF INKEY$="5" THEN IF y>0 THEN LET y=y-1: PRINT AT 15,y;"▄▀▄  "
1020 IF INKEY$="8" THEN IF y<29 THEN LET y=y+1: PRINT AT 15,y-2;"  ▄▀▄"
1040 IF O>5 THEN PRINT AT A,B;" ";AT A+1,B;"*": LET A=A+1: IF A=19 THEN PRINT AT
 19,B;" ": LET IN=1
1045 IF O>5 THEN IF B=Y THEN IF A+1=15 THEN PAUSE 100: PAUSE 100: CLS : PRINT AT
 10,14;"PERDU": PAUSE 100: PAUSE 100: GO TO 1
```

```
1047 IF O<5 THEN IF B=Y THEN IF A+1=15 THEN PAUSE 100: PAUSE 100: CLS : PRINT AT
 10,14;"GAGNE": PAUSE 100: GO TO 1
1050 IF O<5 THEN PRINT AT A,B;" ";AT A+1,B;"$": LET A=A+1: IF A=19 THEN PRINT AT
 19,B;" ": LET IN=1
1100 IF IN=1 THEN GO SUB 2000
1999 GO TO 1000
2000 REM ??????????????????????????????????????????????????????????
         ????                          ????    OBSTACLES           ??
??            ?????????????????????????????????????????????????????
????????????????
2010 LET IN=0: LET A=1: LET B=INT (RND*31): LET O=INT (RND*10)
3999 RETURN
4000 REM ??????????????????????????????????????????????????????????
         ????        PRESENTATION            ????                  ??
??????????????????????????????????????????????????????????????????????
4010 CLS
4020 FOR X=0 TO 21: PRINT AT X,00;"▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞": NEXT X
4100 PRINT AT 5,4;"PIEGE      :";AT 7,5;"JEU D'ACTION POUR ZX81 16K"
4110 PRINT AT 10,4;"COMMANDES:";AT 12,5;"DROITE 8";AT 14,5;"GAUCHE 8"
4120 PRINT AT 16,5;"EVITER    *";AT 18,5;"ATTRAPER  $"
4200 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ce programme a été écrit pour Spectrum, il faut donc pour le ZX 81, n'écrire qu'une instruction par ligne.

Ligne 1 : initialisation de l'écran

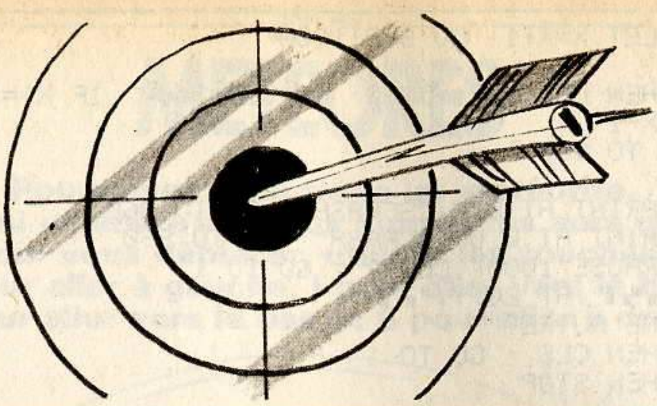
Ligne 10 à 20 : affichage du décor
Ligne 1010 à 1020 : test du clavier
Ligne 1040 à 1100 : routine principale du jeu
Ligne 2000 à 3999 : tirage aléatoire des obstacles
Ligne 4010 à 4200 : présentation du jeu

ZX 81

TIR A L'ARC

Robin des bois moderne, touchez dix fois de suite une cible qui se déplace de haut en bas sur la droite de votre écran. Pour tirer, il suffit de presser la touche T, dès que la cible est devant vous.

```
  2 CLS
  3 LET G=0
  5 CLS
 10 LET A=0
 15 LET S=5
100 PRINT AT 10,0;"      ▛"
110 PRINT "  O ▞"
120 PRINT "  O▄▟"
130 PRINT " ▛▀▌"
140 PRINT " ▞▞ ▞"
150 LET X=INT (RND*2)
200 FOR F=X TO 40
```



```
 210 PRINT AT (F-2)/2,29;" "
 215 IF INKEY$="T" THEN LET A=1
 220 PRINT AT F/2,29;"("
 225 IF A=1 THEN GO SUB 1000
 230 NEXT F
 240 GO TO 9999
1000 PRINT AT 12,S;"  ->"
1010 LET S=S+2
1011 IF F=24 AND (S=29 OR S=28) THEN GO SUB 2000
1020 IF S>28 THEN LET A=0
1030 IF S>28 THEN LET S=5
1040 RETURN
1050 GO TO 200
2000 LET G=G+1
2010 PRINT AT 0,10;"SCORE :";G;"  "
2011 IF G=10 THEN GO TO 3000
2020 RETURN
3000 PRINT " ***********  BRAVO  **********"
3010 STOP
9999 GO TO 5
```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 à 15 : initialisation de l'écran
Ligne 100 à 140 : affichage de votre petit personnage
Ligne 150 : tirage aléatoire de la position de la cible
Ligne 210 : effacement de la cible
Ligne 215 : test du clavier
Ligne 220 : affichage de la cible
Ligne 1000 à 1010 : affichage du tir
Ligne 1011 à 1040 : test de fin du tir
Ligne 2000 à 2011 : calcul du score
Ligne 2020 à 9999 : fin de la partie

ZX 81

LEM

**Menez à bien l'alunissage de votre LEM.
Pour ralentir la chute de ce dernier, pressez la touche 7
qui déclenchera la mise à feu de votre réacteur.**

```
  10 REM ?????????????????????????????????????????????????????????
          ??????      INITIALISATION      ??????
??????????????????????????????????????????????????????????????
  20 LET X=0: LET Y=15
  30 LET VIT=0
  40 PRINT AT 21,0;"████████████████████████████████"
 100 REM ?????????????????????????????????????????????????????????
          ????         PROGRAMME          ????
??????????????????????????????????????????????????????????????
```

```
200 IF VIT>70 THEN LET X=X+1: GO SUB 1000
210 LET VIT=VIT+1
220 IF INKEY$="7" THEN LET VIT=VIT-2: GO SUB 2000: IF X>=0 THEN IF VIT<-20 THEN
GO SUB 1500: LET X=X-1
400 IF X=17 THEN GO TO 900
800 GO TO 100
900 IF VIT>60 THEN PRINT AT 0,0;"SCRASH": GO TO 960
910 IF VIT<0 THEN PRINT AT 0,0;"SCRASH": GO TO 960
920 PRINT "GAGNE": PAUSE 1000: CLEAR : GO TO 1
960 PRINT AT 19,Y;"▖▚▌";AT 20,Y;"▖▛"
965 PRINT AT 5,0;"UNE AUTRE?"
970 IF INKEY$="O" THEN CLS : GO TO 1
975 IF INKEY$="N" THEN STOP
980 GO TO 970
1000 REM ??????????????????????????????????????????????????????????????
           ????   AFFICHAGE L.E.M          ????
??????????????????????????????????????????????????????????????????
1001 PRINT AT x,y;"   "
1010 PRINT AT x+1,y;"▟▙"
1020 PRINT AT x+2,y;"▜▛"
1030 PRINT AT x+3,y;"▛▜"
1100 RETURN
1500 REM ??????????????????????????????????????????????????????????????
           ???? AFFICHAGE L.E.M MONTEE      ????
??????????????????????????????????????????????????????????????????
1510 PRINT AT x+1,y;"▟▙"
1520 PRINT AT x+2,y;"▜▛"
1530 PRINT AT x+3,y;"▛▜"
1540 PRINT AT x+4,y;"   "
1900 RETURN
2000 REM ??????????????????????????????????????????????????????????????
           ????   AFFICHAGE FLAMMES        ????
??????????????????????????????????????????????????????????????????
2010 PRINT AT X+4,Y;",,"

2020 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 40 : initialisation des variables

Ligne 100 à 200 : augmentation de la vitesse

Ligne 220 : test du clavier, touche 7

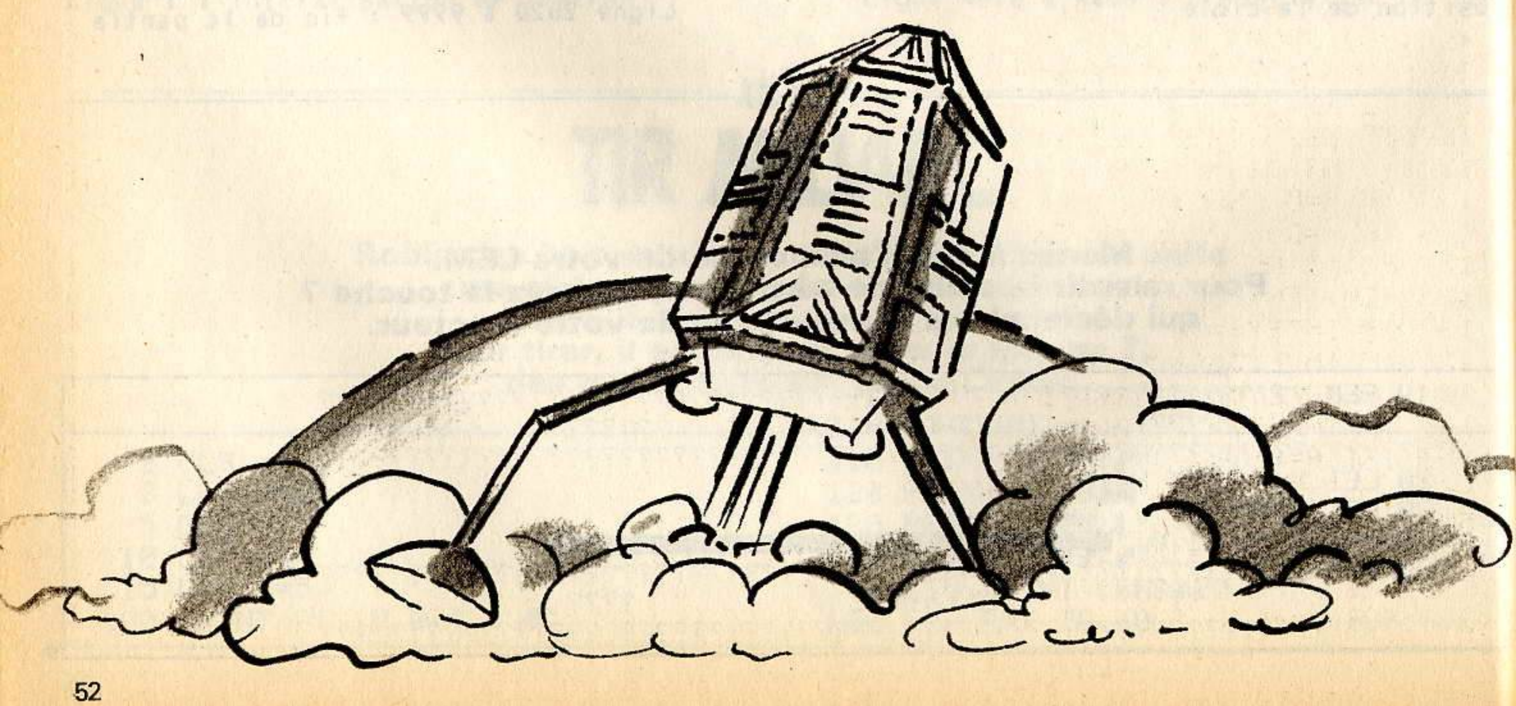
Ligne 900 à 910 : test du crash

Ligne 965 à 980 : test d'une autre partie

Ligne 1000 à 1100 : affichage du lem

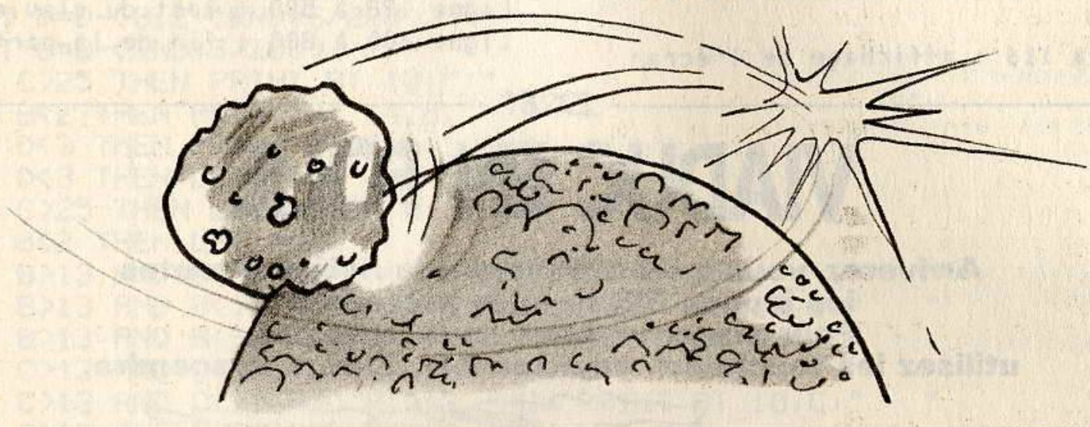
Ligne 1500 à 1900 : affichage du lem en montée

Ligne 2000 à 2020 : affichage de la flamme



METEORES

**Poursuivez sans trève un météorite.
Celui qui « tiendra » le plus longtemps aura gagné...
Pour vous déplacer, utilisez les touches :
5 pour aller à gauche, I pour aller vers le haut,
7 pour aller vers le bas et 8 pour aller à droite.**



```
  5 REM TILT
  7 REM INITIALISATION
 15 LET X=4
 20 LET A=1000
 25 LET Y=4
 30 LET B=10
 35 LET D=16
 40 REM DECOR.
 60 PRINT AT 17,0;"████████████████████████████████"
 70 FOR C=0 TO 17
 75 REM AFFICHAGE
 90 PRINT AT C,27;"█"
 95 PRINT AT 21,0;"TEMPS => "
100 NEXT C
105 PRINT AT 21,10;"     "
107 PRINT AT 21,10;A
110 PRINT AT D,B;"▞▚"
116 PRINT AT X,Y;" "
117 LET X=X+1
118 IF X=15 THEN LET X=-X
119 LET Y=Y+1
120 IF Y=23 THEN LET Y=-Y
122 PRINT AT X,Y;"█"
125 IF X=D AND Y=B THEN GO TO 600
126 IF X=D-1 AND Y=B THEN GO TO 600
127 PRINT AT D,B;"  "
128 REM TEST CLAVIER
130 IF INKEY$="8" AND B<25 THEN LET B=B+1
135 IF INKEY$="6" AND D<16 THEN LET D=D+1
140 IF INKEY$="5" AND B>1 THEN LET B=B-1
145 IF INKEY$="7" AND D>1 THEN LET D=D-1
150 LET A=A-1
160 IF A=0 THEN GO TO 600
500 GO TO 105
600 PRINT AT 21,0;"RECUPERATION DU VAISSAUX EN"
610 PRINT AT 21,25;1000-A
615 FOR Z=0 TO 150
```

```
617 NEXT Z
620 IF INKEY$="" THEN GO TO 620
700 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE         "
710 FOR Z=0 TO 150
720 NEXT Z
730 IF INKEY$="" THEN GO TO 730
800 RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 40 : initialisation des variables

Ligne 60 à 116 : affichage de l'écran

Ligne 117 à 127 : boucle principale

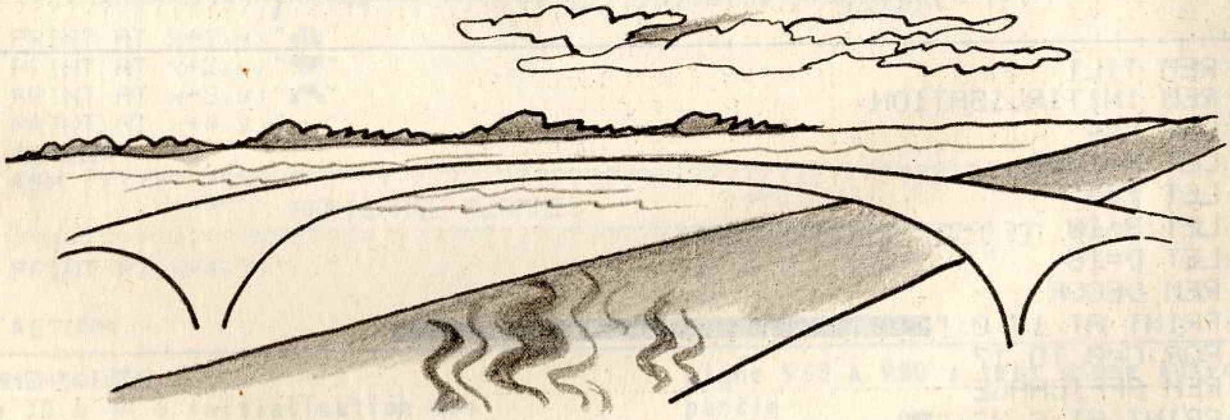
Ligne 128 à 500 : test du clavier

Ligne 600 à 800 : fin de la partie

ZX 81

VIADUC EN FOLIE

Arriverez-vous à faire traverser la rivière à toutes les jeunes filles qui se présentent ? Pour placer un pont sous leurs pas, utilisez les touches A pour monter, Z pour descendre.



```
 10 REM
 15 REM INITIALISATION
 20 LET A=16
 23 LET S=0
 25 LET B=10
 27 LET C=23
 28 LET D=10
 30 LET T=0
 40 REM DECORS
 70 PRINT AT 21,0;"████████████████████████████████"
100 FOR X=4 TO 20
110 PRINT AT X,0;"█                              █"
120 NEXT X
125 PRINT AT 4,0;"████████████████████████████████"
130 PRINT AT 19,0;"████████████████████████████████"
132 PRINT AT 18,0;"████████████████████████████████"
135 PRINT AT 17,0;"████████████████████████████████"
150 PRINT AT 20,1;"SCORE        ██MISS        ██"
155 FOR X=8 TO 16 STEP 4
160 PRINT AT X,0;"█████████████     █████████████"
170 NEXT X
200 PRINT AT A,14;"     "
203 REM TEST DU CLAVIER
205 IF INKEY$="A" AND A>8 THEN LET A=A-4
207 IF INKEY$="Z" AND A<16 THEN LET A=A+4
```

```
208 REM AFFICHAGE
210 PRINT AT 10,C;" O "
211 PRINT AT 14,B;" O "
212 PRINT AT 6,D;" O "
215 PRINT AT 20,8;S
217 PRINT AT 20,22;T
219 PRINT AT A,14;"█████"
250 REM TEST
300 IF T=3 THEN GO TO 1500
310 LET C=C+0.2+(RND*S/200)
312 LET D=D-(0.2+(RND*S/200))
315 LET B=B-(RND*S/200)
320 IF C>25 THEN PRINT AT 10,C;"   "
322 IF B<2 THEN PRINT AT 14,B;"   "
323 IF D<3 THEN PRINT AT 6,D;"   "
324 IF D<3 THEN LET D=26
325 IF C>25 THEN LET C=2
350 IF B<2 THEN LET B=26
400 IF B>13 AND B<17 AND A<>16 THEN LET T=T+1
405 IF B>13 AND B<17 AND A<>16 THEN PRINT AT 14,B;"   "
407 IF B>13 AND B<17 AND A<>16 THEN LET B=26
410 IF C>13 AND C<17 AND A<>12 THEN LET T=T+1
415 IF C>13 AND C<17 AND A<>12 THEN PRINT AT 10,C;"   "
420 IF C>13 AND C<17 AND A<>12 THEN LET C=2
500 IF D>13 AND D<17 AND A<>8 THEN LET T=T+1
510 IF D>13 AND D<17 AND A<>8 THEN PRINT AT 6,D;"   "
520 IF D>13 AND D<17 AND A<>8 THEN LET D=26
900 LET S=S+1
1000 GO TO 200
1500 FOR X=0 TO 150
1510 NEXT X
1520 PRINT AT 0,0;"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1530 IF INKEY$="" THEN GO TO 1530
1540 RUN
```

COMMENTAIRES :

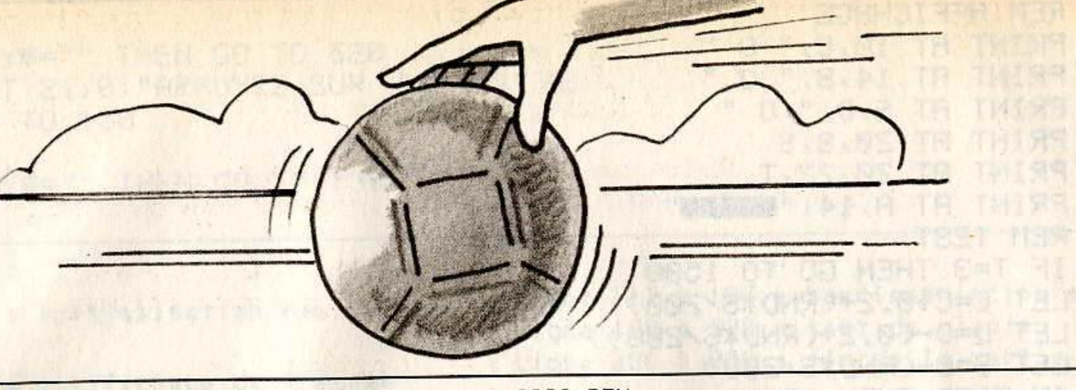
Ligne 10 à 30 : initialisation des variables
Ligne 40 à 200 : tracé du décor
Ligne 203 à 207 : test du clavier
Ligne 208 à 219 : affichage du décor
Ligne 300 à 520 : déplacements des jeunes filles et test de collision
Ligne 1000 à 1540 : fin de la partie

ZX 81

BASQUET

Redécouvrez les joies du basket... sur votre écran. Les Harlem Globe Trotters ne jouent pas mieux que votre ordinateur. Mais vous, serez-vous à la hauteur ?

```
1 REM ████████████████
2 REM    POUR ZX81
3 REM ████████████████
4 REM ████████████████
5 REM ████████████████
6 REM     BASKET
7 REM ████████████████
8 REM ████████████████
9 REM   PRESENTATION
10 REM ████████████████
50 FOR F=0 TO 21
55 PRINT AT F,12;"BASKET"
56 PAUSE 4
60 NEXT F
70 FOR F=0 TO 21
75 PRINT AT F,12;"      "
76 PAUSE 4
80 NEXT F
```



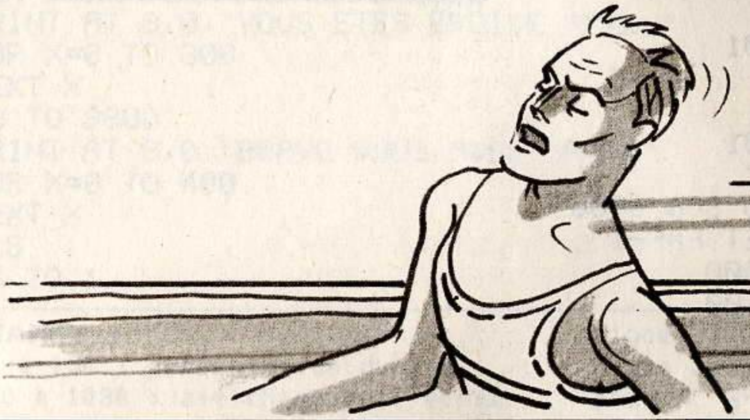
```
   81 REM ██████████████████
   82 REM   INSTRUCTIONS
   83 REM ██████████████████
   85 PRINT AT 10,4;"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE "
   86 PRINT AT 11,7;"JUSQU A ATTEINDRE"
   87 PRINT AT 12,5;"LA PUISSANCE DESIREE"
   89 PAUSE 300
   90 LET S=0
   91 REM ██████████████████
   92 REM ██████████████████
   93 REM    INITIALISATION
   94 REM ██████████████████
  100 CLS
  105 LET D=0
  110 GO SUB 7000: GO SUB 8000: GO TO 9000
 7000 REM ))))))))))))))
 7010 REM
 7020 REM
 7030 REM   AFFICHAGE DU PANIER
 7040 REM
 7050 REM
 7060 REM ))))))))))))))
 7070 FOR F=5 TO 8
 7080 PRINT AT F,24;"▌"
 7090 NEXT F
 7100 PRINT AT 9,24;"▄▄▄█"
 7110 FOR F=10 TO 20
 7120 PRINT AT F,27;"■"
 7130 NEXT F
 7150 PRINT AT 7,22;"▌"
 7160 PRINT AT 8,22;"▙▄"
 7200 PRINT AT 21,0;"████████████████████
█████"
 7230 FOR F=1 TO 20
 7240 PRINT AT F,0;"▌"
 7250 PRINT AT F,31;"▌"
 7260 NEXT F
 7270 PRINT AT 0,0;"████████████BASKET██████
██████"
 7300 RETURN
 8000 REM ((((((((((((((
 8010 REM
 8020 REM AFFICHAGE JOUEUR
 8030 REM
 8040 REM
 8050 REM ((((((((((((((
 8060 PRINT AT 12,4;"▟▙"
 8070 PRINT AT 13,4;"█▀"
 8080 PRINT AT 14,4;" ■▄▀"
 8090 PRINT AT 15,4;"██"
 8100 PRINT AT 16,4;"██"
 8110 PRINT AT 17,4;"█▀"
 8120 PRINT AT 18,4;"▀▌"
 8130 PRINT AT 19,4;" ■"
 8140 PRINT AT 20,4;" ▀▄"
 9000 REM ((((((((((((((
 9010 REM
 9020 REM
 9030 REM   LANCER DE LA BALLE
 9040 REM
 9050 REM
 9060 REM ((((((((((((((
 9070 PRINT AT 1,1;"PUISSANCE:0"
 9100 IF INKEY$="" THEN GO TO 9100
 9110 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9120
 9115 GO TO 9150
 9120 LET D=D+1/4
 9130 PRINT AT 1,11;D
 9140 GO TO 9110
 9150 LET D=INT D
 9190 LET K=D
 9200 IF D>90 THEN GO TO 9100
 9250 LET G=8
 9300 FOR F=13 TO 13-D STEP -1
 9350 PRINT AT F,G;"■"
 9360 PRINT AT F+1,G-1;" "
 9370 PAUSE 3
 9380 IF F=2 THEN GO TO 9890
 9400 LET G=G+1
 9450 NEXT F
 9460 PRINT AT F+1,G-1;" "
 9500 FOR D=1 TO 3
 9505 PAUSE 3
 9510 PRINT AT F,G;"■"
 9515 PRINT AT F,G-1;" "
 9520 LET G=G+1
 9530 NEXT D
 9560 PRINT AT F,G-1;" "
 9600 FOR D=F TO 21
 9610 PRINT AT D,G;"■"
 9615 PRINT AT D-1,G-1;" "
 9620 PAUSE 3
 9630 LET G=G+1
 9640 IF G=24 THEN GO TO 9700
 9670 NEXT D
 9680 REM ██████████████████
 9681 REM   ANALYSE ET RESULTAT
 9682 REM ██████████████████
 9683 REM ██████████████████
 9700 IF K>7 THEN GO TO 9900
 9800 IF F<3 THEN PRINT AT 3,1;"TROP HAUT"
 9810 IF F>3 THEN PRINT AT 3,1;"TROP BAS"
 9815 FOR F=1 TO 100
 9816 NEXT F
 9820 GO TO 100
 9890 PRINT AT F-1,G+1;" "
 9895 GO TO 9800
 9910 IF K>9 THEN GO TO 9800
 9950 PRINT AT 3,1;"BON TIR!"
 9960 LET S=S+1
 9970 PRINT AT 4,1;"SCORE:";S
 9975 FOR F=1 TO 200
 9976 NEXT F
 9980 GO TO 100
```

COMMENTAIRES :

Ligne 9 à 80 : présentation du jeu
Ligne 81 à 90 : instruction du jeu
Ligne 91 à 110 : initialisation du jeu
Ligne 7000 à 7300 : sous programme d'affichage du panier
Ligne 8000 à 8140 : affichage du joueur
Ligne 9000 à 9670 : lancer de la balle
Ligne 9680 à 9980 : analyse et résultat

ZX 600

Aidez un sportif asthmatique à parcourir les 600 mètres fatidiques d'une course d'endurance.
Respectez le temps minimum imparti à la course, mais ne tuez pas votre « poulain » par des efforts trop intensifs...
6 = ralentir, 7 = accélérer.



```
   5 REM        ZX81
  10 REM ████████████████████████
  20 REM  PROGRAMME MARATHON MAN
  30 REM ████████████████████████
  35 REM
  36 REM
  40 REM ████████████████████████
  50 REM  PRESENTATION
  60 REM ████████████████████████
  90 CLS
 100 PRINT AT 10,7;"MARATHON-MAN"
 110 PRINT AT 14,3;"DANS CE JEU DE COURSE (500 M)"
 120 PRINT AT 15,3;"APPUYEZ SUR 8 POUR ACCELERER"
 130 PRINT AT 16,3;"APPUYEZ SUR 5 POUR RALENTIR"
 140 PRINT AT 18,1;"MAIS ATTENTION A VOTRE ENERGIE!"
 150 PRINT AT 19,3;"VOUS DISPOSEZ DE 230 SECONDES"
 400 IF INKEY$="" THEN GO TO 400
 410 CLS
 500 REM ████████████████████████
 510 REM   AFFICHAGE DE L'ECRAN
 520 REM ████████████████████████
 800 LET W=0
 900 PRINT AT 9,0;"████████████████████████████████"
 910 PRINT AT 16,0;"████████████████████████████████"
 920 PRINT AT 10,10;"▙"
 930 PRINT AT 11,10;"▛"
 940 PRINT AT 12,10;"▜"
 950 PRINT AT 13,10;"▟"
 960 PRINT AT 14,10;"▙"
1000 PRINT AT 17,0;"TEMPS"
1010 PRINT AT 19,0;"VITESSE"
1020 PRINT AT 18,0;"METRES"
1030 PRINT AT 20,0;"ENERGIE"
1800 REM ████████████████████████
1810 REM  INITIALISATION DES
1820 REM    VARIABLES
```

```
1830 REM [redacted]
1900 LET F=0
1910 LET M=0
1920 LET T=0
1930 LET E=1500
2000 LET C=0
2001 LET P=0
2002 REM [redacted]
2003 REM        JEU
2004 REM [redacted]
2005 IF C=3 THEN GO TO 5200
2006 PRINT AT 1,0;"A VOS MARQUES"
2010 GO SUB 5000
2015 IF P=1 THEN GO TO 2001
2020 PRINT AT 1,0;"PRET          "
2030 GO SUB 5000
2035 IF P=1 THEN GO TO 2001
2040 PRINT AT 1,0;"PARTEZ"
2300 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 8000
2400 IF INKEY$="5" THEN LET F=F-1
2405 IF W=1 THEN GO SUB 9000
2407 IF W=0 THEN GO SUB 9100
2410 LET T=T+1/2
2420 IF F>1 THEN LET E=E-1
2430 IF F>10 THEN LET E=E-2
2440 IF F>30 THEN LET E=E-7
2445 IF E<0 THEN GO TO 9200
2450 IF F>1 THEN LET M=M+1/8
2460 IF F>10 THEN LET M=M+1
2470 IF F>30 THEN LET M=M+2
2480 IF M>500 THEN GO TO 9600
2490 PRINT AT 17,10;T
2500 PRINT AT 19,10;F
2510 PRINT AT 18,10;M
2520 PRINT AT 20,10;E
2530 PRINT AT 20,10;"    "
2540 PRINT AT 20,10;E
2800 GO TO 2300
2999 STOP
5000 REM [redacted]
5001 REM   SOUS ROUTINE DE
5003 REM [redacted]
5004 FOR X=0 TO 150
5010 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 5100
5020 NEXT X
5030 RETURN
5100 PRINT AT 2,0;"FAUX DEPART"
5105 FOR G=0 TO 100
5106 NEXT G
5107 PRINT AT 2,0;"             "
5109 PRINT AT 1,0;"              "
5110 LET C=C+1
5120 LET P=1
5130 RETURN
5200 PRINT AT 3,0;"3 FAUX DEPARTS ELIMINE"
5210 FOR G=0 TO 400
5220 NEXT G
5230 GO TO 1
8010 LET F=F+1
8020 RETURN
9000 IF F=0 THEN RETURN
```

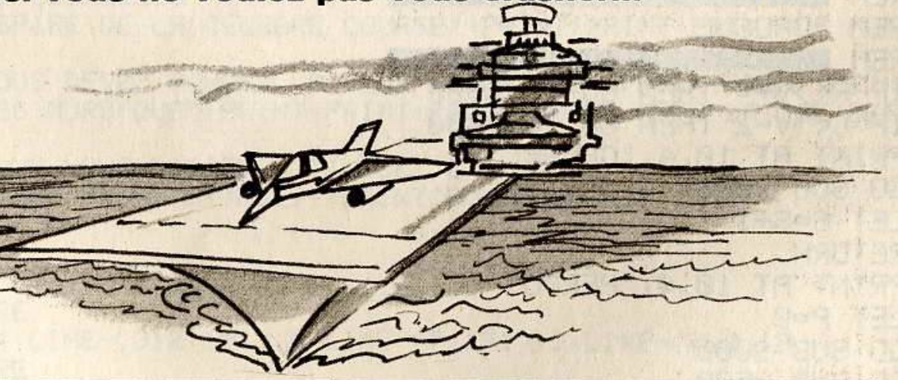
```
9005 LET W=0
9010 PRINT AT 9,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9020 PRINT AT 16,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9030 RETURN
9100 IF F=0 THEN RETURN
9110 LET W=1
9120 PRINT AT 16,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9125 PRINT AT 9,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9130 RETURN
9150 REM ████████████████████
9151 REM       FIN DU JEU
9152 REM ████████████████████
9200 PRINT AT 8,0;"VOUS ETES EPUISE PERDU"
9300 FOR X=0 TO 300
9350 NEXT X
9360 GO TO 9800
9600 PRINT AT 8,0;"BRAVO VOUS AVEZ GAGNE"
9700 FOR X=0 TO 400
9750 NEXT X
9800 CLS
9900 GO TO 1
```

COMMENTAIRES :
Ligne 40 à 150 : présentation du jeu
Ligne 410 à 1030 : affichage de l'écran
Ligne 1800 à 2001 : initialisation des variables
Ligne 2200 à 2800 : boucle principale
Ligne 5000 à 9130 : sous programme de jeu
Ligne 9150 à 9900 : screen de fin de partie

ZX 81

JET FORCE

Vous devez impérativement décoller de votre porte-avions.
Et, comme d'habitude,
les conditions météo sont déplorables.
Indiquez soigneusement la puissance de l'avion
et la poussée de la catapulte
si vous ne voulez pas vous crasher...



```
  10 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
  20 REM           ZX81
  30 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
  40 REM
  50 REM     PORTE AVION
  60 REM
  70 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
  80 REM         PRESENTATION
  85 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
  90 PRINT AT 10,10;"PORTE AVION"
  92 PAUSE 300
  95 CLS
  97 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
  98 REM       INITIALISATION
  99 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
 100 LET S=0
 900 GO SUB 3000
 910 GO SUB 4000
1000 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
```

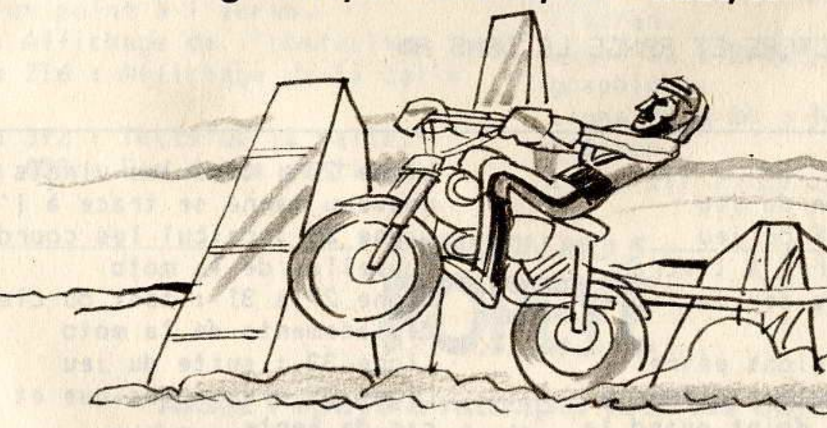
```
1003 REM
1004 REM    ENTREE DES DONNEES
1005 REM
1006 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
1009 LET V=1+INT (RND*10)
1010 PRINT AT 2,4;"VENT:";V
1030 INPUT "REACTEUR (1-15)",R
1040 PRINT AT 3,4;"REACTEUR:";R
1050 INPUT "CATAPULTE (1-9)",C
1060 PRINT AT 4,4;"CATAPULTE:";C
1070 PRINT AT 6,4;"SCORE:";S
1080 GO SUB 8000
2000 INPUT "ENCORE?",A$
2100 IF A$="O" THEN GO TO 1
2999 STOP
3000 REM ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌
3010 REM    AFFICHAGE CADRE
3020 REM ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌
3030 REM
3050 PRINT AT 0,0;"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜"
3060 FOR X=1 TO 8
3070 PRINT AT X,0;"▌"
3080 PRINT AT X,31;"▐"
3090 NEXT X
3100 PRINT AT 9,0;"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟"
3110 RETURN
4000 REM ████████████████████
4010 REM  PORTE AVION
4015 REM ████████████████████
4019 PRINT AT 21,0;"▄▟▀▜▀▘▀▝▀▀▜▀▜▀▙▀▀▜▀▀▜▀▜▀▘▀▘"
4020 PRINT AT 20,0;"▗▟▀▜▀▘▀▝▀▀▜▀▜▀▙▀▀▜▀▀▜▀▜▀▘▀▘"
4030 PRINT AT 19,4;" ███████████████████████"
4040 PRINT AT 18,4;"████████████████████████"
4050 PRINT AT 17,3;"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄██▄▄████"
4060 PRINT AT 16,20;"▄██▄"
4070 PRINT AT 15,21;"▄▛"
4080 PRINT AT 15,22;"▟"
4900 RETURN
8000 REM ████████████████████
8020 REM  CALCUL
8030 REM ████████████████████
8100 IF R<>V+4 THEN GO TO 8600
8110 IF C<>V-2 THEN GO TO 8600
8120 PRINT AT 10,4;"GAGNE"
8130 GO SUB 9000
8140 LET S=S+1
8150 RETURN
8600 PRINT AT 10,4;"PERDU"
8610 LET P=0
8630 GO SUB 9000
8640 GO SUB 9500
8650 RETURN
9000 FOR Y=18 TO 0 STEP -1
9010 PRINT AT 16,Y;"▄▟ "
9020 NEXT Y
9030 RETURN
9500 FOR X=17 TO 20
9510 PRINT AT X,0;"▄▟"
9520 PRINT AT X-1,0;"  "
9540 NEXT X
9550 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 80 : Initialisation des variables numériques.
Ligne 90 à 111 : Initialisation des variables alphanumériques.
Ligne 1000 à 1040 : Affichage du score.
Ligne 2000 à 2010 : Initialisation des coordonnées des avions ennemis.
Ligne 4000 à 4010 : Affichage des avions.
Ligne 4020 à 4030 : Affichage des avions ennemis.
Ligne 4100 à 4101 : Fait avancer les avions.
Ligne 4102 : Test clavier (controle de la hauteur).

THOMSON MO 5

TRON

**Inspiré de la célèbre course de motos nucléaires du film « Tron », ce jeu ne vous laisse pas une seconde de répit. Vous devez en effet rouler le plus longtemps possible sans toucher une des traces que vous laissez derrière vous.
Z = gauche, E = droite, W = haut, X = bas.**



```
1 CLS:SCREEN0,4,4
2 REM SPRITES ET MICRO-JEUX 1985
3 PRINT"CE JEU EST INSPIRE DE LA CELEBRE COURSE":PRINT:PRINT:PRINT"DE MOTO NUCLE
AIRE DU FILM 'TRON' ."
4 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ ROULER LE PLUS LONGTEMPS":PRINT:PRINT:PRINT"POSSI
BLE,SANS TOUCHER UN DES MURS QUE":PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE MOTO LAISSE DERRIERE E
LLE ."
5 PRINT:PRINT:PRINT"POUR VOUS DIRIGER,UTILISEZ Z,E ET W,X"
6 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:ATTRB1,1:PRINT"BONNE CHANCE !!!"
7 ATTRB0,0
8 GOSUB51
9 CLS:SCREEN8,0,0
10 REM DESSINE LE CADRE
11 LINE(7,0)-(312,0),4:LINE-(312,191),6:LINE-(7,191),1:LINE-(7,0),9
12 REM DESSINE LE CARRE
13 BOX(152,95)-(167,105),5
14 REM INITIALISATIONS
15 X=156:Y=76:A=1:B=1
16 REM TEST LES COLLISIONS
17 C=POINT(X,Y):IFC>=0THEN35
18 REM AFFICHAGE DU POINT
19 PSET(X,Y),2
20 REM AUGMENTE LE SCORE
21 D=D+1
22 REM TOUS LES VINGTS POINTS DESSINE UN CARRE
23 IFD/20=INT(D/20)THEN43
```

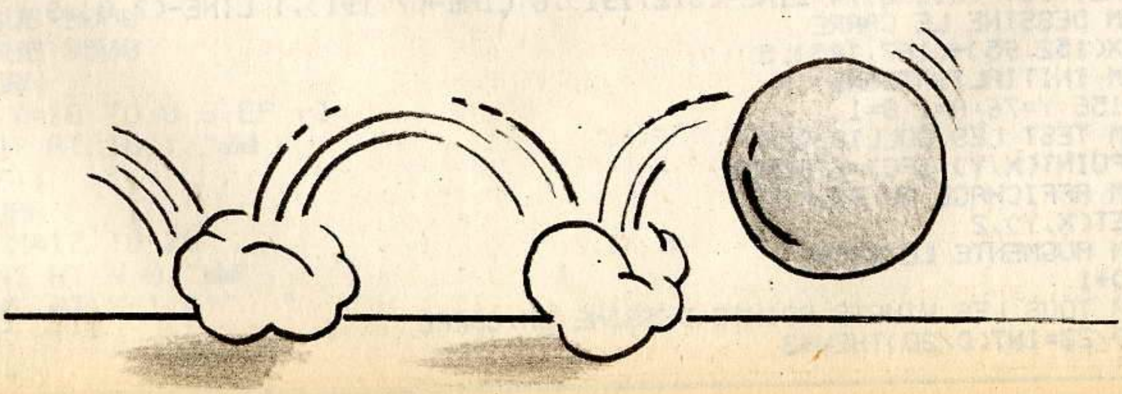
```
24 REM CALCULE LES COORDONNEES DU PROCHAIN POINT
25 X=X+A:Y=Y+B
26 REM TEST LE CLAVIER
27 A$=INKEY$:IFA$=""THEN17
28 IFA$="E"THENA=1:B=-1:GOTO17
29 IFA$="X"THENA=1:B=1:GOTO17
30 IFA$="W"THENA=-1:B=1:GOTO17
31 IFA$="Z"THENA=-1:B=-1:GOTO17
32 REM BOUCLE LE JEU
33 GOTO17
34 REM SON
35 PLAY"A102DOMIREMISIDO"
36 REM SANS COMMENTAIRE
37 CLS:LOCATE0,12,0:PRINT"PERDU,VOUS AVEZ";D;"POINTS"
38 PRINT:PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE ?"
39 GOSUB51
40 IFA$="N"THENCLS:END
41 IFA$="O"THENRUN
42 GOTO39
43 Q=INT(RND(1)*5):IFQ<>2THEN25
44 N=INT(RND(1)*37)*8+8
45 O=INT(RND(1)*22)*8+8
46 M=INT(RND(1)*16)
47 BOX(N,O)-(N+7,O+7),M
48 PLAY"A102DO"
49 GOTO25
50 REM ATTEND UN CARACTERE ET RANGE LE DANS A$
51 A$=INPUT$(1)
52 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 1 à 6 : présentation du jeu
Ligne 11 : dessin du cadre du jeu
Ligne 13 : dessin d'un carré à l'écran
Ligne 15 : initialisations des variables du jeu
Ligne 17 : test des collisions entre votre motos et tous les autres éléments
Ligne 19 : affichage d'un point quand la moto avance
Ligne 21 : augmente le score
Ligne 23 : tous les vingts points, un nouveau carré se trace à l'écran
Ligne 25 : calcul les coordonnées nouvelles de la moto
Ligne 27 à 31 : test du clavier pour les déplacements de la moto
Ligne 33 : suite du jeu
Ligne 35 à 41 : musique et fin du jeu en cas de perte
Ligne 43 à 49 : tracé aléatoire des petits carrés à l'écran

THOMSON MO 5

REBONDS EN FOLIE

Dirigez une super-balle vers sa cible grâce à des «barres de rebond». Pour placer une de ces dernières, il vous suffit de presser une touche du clavier.



```
7 SCREEN2,0,0
18 CLS
29 CLEAR,,1
40 SC=250
51 LOCATE0,0,0
62 DEFGR$(0)=0,56,124,124,124,56,0,0
73 BOX(7,0)-(312,199),4
84 BOX(15,7)-(304,192),1
95 A=RND(1):A$=INKEY$
106 IF A$=""THEN95
117 X=INT(RND(1)*36)+2
128 Y=INT(RND(1)*22)+1
139 LOCATEX,Y:PRINT"*";
150 A=INT(RND(1)*36)+2
161 B=INT(RND(1)*22)+1
172 E=1:F=0
183 LOCATEA,B:PRINT" ";
194 SC=SC-1
205 A=A+E:B=B+F
216 LOCATEA,B:PRINTGR$(0);
227 A$=INKEY$
238 IFA$=""THEN271
249 IFA$="D"THEN469
260 GOTO 502
271 K=SCREEN(A+E,B+F)
282 IFK=32THEN183
293 IFK=0THEN392
304 IFK=42THEN403
315 IFK=47THEN370
326 REM LA BALLE RENCONTRE UN CHR$(92)
337 LOCATEA,B:PRINT" ";:A=A+E:B=B+F
348 C=F:F=E:E=C:GOTO205
359 REM LA BALLE RENCONTRE UN CHR$(47)
370 LOCATEA,B:PRINT" ";:A=A+E:B=B+F
381 C=-F:F=-E:E=C:GOTO205
392 E=-E:F=-F:GOTO183
403 CLS:PRINT"SCORE : ";SC;" POINTS"
414 LOCATE1,20:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER
???"
425 A$=INKEY$:IFA$=""THEN425
436 IFA$="O"THENRUN
447 IFA$<>"N"THEN425
458 END
469 IFA+E<3ORA+E>35THEN271
480 IFB+F<2ORB+F>22THEN271
491 LOCATEA+E,B+F:PRINTCHR$(47);:GOTO271
502 IFA+E<3ORA+E>35THEN271
513 IFB+F<2ORB+F>22THEN271
524 LOCATEA+E,B+F:PRINTCHR$(92);:GOTO271
```

COMMENTAIRES :

Ligne 7 à 51 : Initialisation de l'écran.

Ligne 62 : Redéfinition d'un caractère graphique.

Ligne 73 à 84 : Tracé du bord de l'écran.

Ligne 117 à 128 : Tirage aléatoire des position d'un point à l'écran.

Ligne 139 : Affichage de l'obstacle.

Ligne 150 à 216 : Affichage de la balle au départ.

Ligne 326 à 392 : Tests de la balle.

Ligne 403 à 458 : Fin de la partie.

THOMSON MO 5

POPEYE

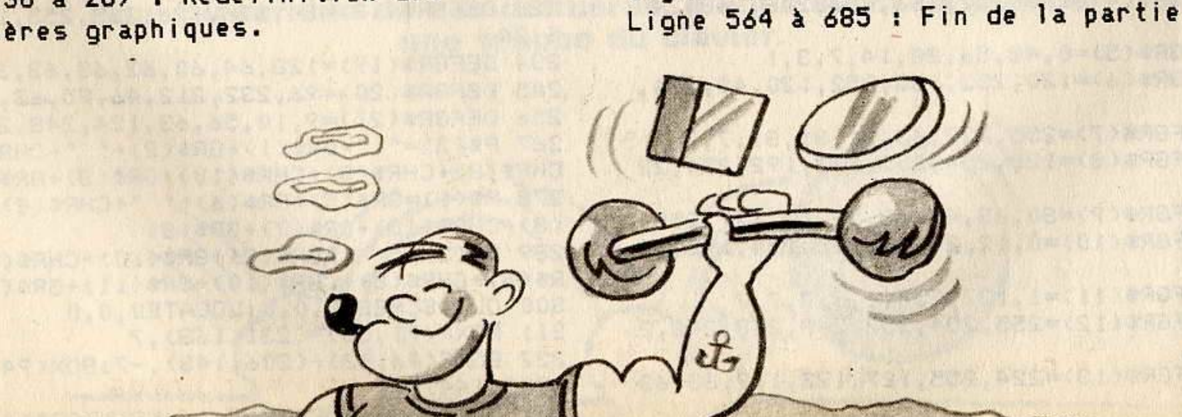
Aidez Popeye à rattraper tous les objets qui tombent sur sa droite, sur sa gauche ou... sur sa tête.
Le «sailor man» se déplace grâce aux touches «<» pour aller à droite et «>» pour aller à gauche.

```
3 LOCATE0,0,0
14 SCREEN0,0,0
25 CLEAR,,25
36 DEFGR$(1)=3,7,5,7,7,3,1,15
47 DEFGR$(2)=192,224,160,224,224,192,128
,240
58 DEFGR$(3)=31,63,55,55,31,31,15,7
69 DEFGR$(4)=248,252,236,236,248,248,240
,224
80 DEFGR$(5)=0,48,56,28,14,7,3,1
91 DEFGR$(6)=120,252,180,252,120,48,254,
255
102 DEFGR$(7)=255,127,63,31,31,31,7,7
113 DEFGR$(8)=128,254,255,128,192,224,22
4,224
124 DEFGR$(9)=30,63,45,63,30,12,127,255
135 DEFGR$(10)=0,12,28,56,112,224,192,12
8
146 DEFGR$(11)=1,127,255,1,3,7,7,7
157 DEFGR$(12)=255,254,252,248,248,248,2
24,224
168 DEFGR$(13)=224,255,127,123,119,63,63
,31
179 DEFGR$(14)=7,255,126,94,110,124,124,
248
190 DEFGR$(15)=31,14,79,230,255,251,187,
255
201 DEFGR$(16)=248,250,255,239,253,239,2
55,255
212 DEFGR$(17)=0,8,29,159,255,248,222,25
5
223 DEFGR$(18)=24,126,126,255,255,126,12
6,24
234 DEFGR$(19)=128,64,60,62,63,63,30,12
245 DEFGR$(20)=96,232,212,46,95,63,30,12
256 DEFGR$(21)=9,10,56,63,124,248,240,96
267 P$(2)=" "+GR$(1)+GR$(2)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+GR$(3)+GR$(4)
278 P$(1)=GR$(5)+GR$(6)+" "+CHR$(8)+CHR$
(8)+CHR$(10)+GR$(7)+GR$(8)
289 P$(3)=" "+GR$(9)+GR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+GR$(11)+GR$(12)
300 CLS:SCREEN0,0,0:LOCATE0,0,0
311 BOXF(71,53)-(231,163),7
322 BOXF(96,63)-(206,143),-7:BOX(94,61)-
(208,144),-1
333 COLOR3,6:LOCATE18,16:PRINTGR$(13);GR
$(14)
```

```
344 LOCATE17,14:COLOR5:PRINTP$(2)
355 LOCATE10,19:COLOR1,7:PRINTGR$(18):LO
CATE26,19:PRINTGR$(18)
366 COLOR4,6:LOCATE12,17:FORR=1TO14:PRIN
TGR$(17);:NEXT
377 OM=0:DIMX(20):DIMY(20):DIMO(20):DIMD
X(3,15):DIMDY(3,15)
388 FORR=1TO9:READDX,DY:DX(1,R)=DX:DY(1,
R)=DY:NEXT:FORR=1TO8:READDX,DY:DX(2,R)=D
X:DY(2,R)=DY:NEXT:FORR=1TO15:READDX,DY:D
X(3,R)=DX:DY(3,R)=DY:NEXT
399 P=2:NO=0:PO=1
410 A=RND:A$=INKEY$:IFA$=""THEN410
421 OB=1:O(1)=INT(RND*3)+1:X(OB)=12:Y(OB
)=11-O(OB):P(1)=1
432 A$=INKEY$
443 PLAY"L3T3A1DOSI"
454 IFA$<>","THEN  476
465 IFP>1THENP=P-1:LOCATE17,14:COLOR5:PR
INTP$(P)
476 IFA$<>"."THEN  498
487 IFP<3THENP=P+1:LOCATE17,14:COLOR5:PR
INTP$(P)
498 IFY(OB)=13 AND O(OB)=2THEN586
509 X=X(OB):Y=Y(OB):X(OB)=X(OB)+DX(O(OB)
,P(OB)):Y(OB)=Y(OB)+DY(O(OB),P(OB)):LOCA
TEX,Y:PRINT" ":LOCATEX(OB),Y(OB):COLOR4:
PRINTGR$(18+O(OB)):P(OB)=P(OB)+1
520 IFY(OB)=13THEN553
531 IFY(OB)=16THEN586
542 GOTO432
553 REM
564 IF O(OB)=P THEN LOCATEX(OB),Y(OB):PR
INT" ":SC=SC+1:LOCATE22,8:PRINTSC:PLAY"T
3L3DOREMIFASOLA":GOTO421
575 GOTO432
586 PLAY"A1T3L3DOREDOREDOREDOREDORESIMIR
EDOLAMIL2O4DOMIRESOLAFA"
597 LOCATEX(OB),Y(OB):PRINT" ":MI=MI+1
608 LOCATE22+MI,10:COLOR1:PRINTGR$(6)
619 IFMI=3THEN641
630 GOTO421
641 LOCATE16,10:COLOR1:PRINT"PERDU"
652 A$=INKEY$:IFA$=""THEN652
663 RUN
674  LOCATE0,15:FORR=0TO500:NEXT
685 DATA1,0,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,
0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,
1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,
1,1,0,1,0,1,0,1
```

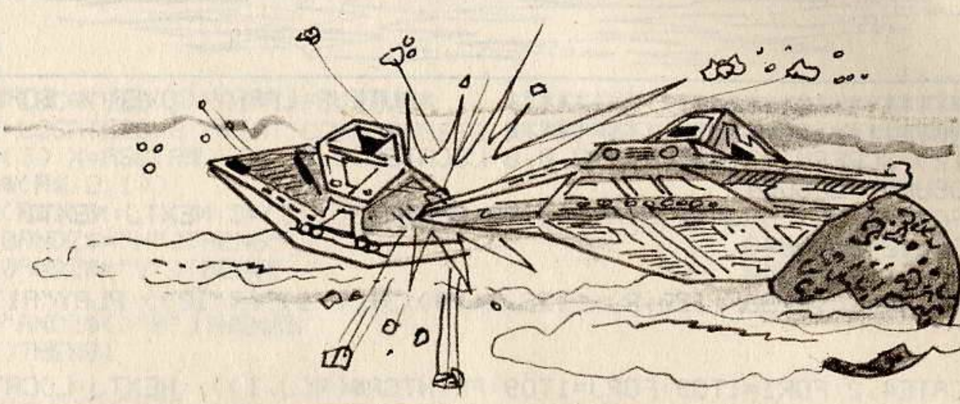
COMMENTAIRES :

Ligne 3 à 25 : Définition de l'écran.
Ligne 36 à 289 : Redéfinition des caractères graphiques.
Ligne 300 à 366 : Création des décors.
Ligne 377 à 443 : Programme principal.
Ligne 432 à 487 : Tests du clavier.
Ligne 564 à 685 : Fin de la partie.



2001

Découvrez l'espace 2001 et ses pièges mortels. Une course de « stock space » dans laquelle tous les concurrents sont vos ennemis. Pour vous déplacer, utilisez les touches du curseur droite et gauche.

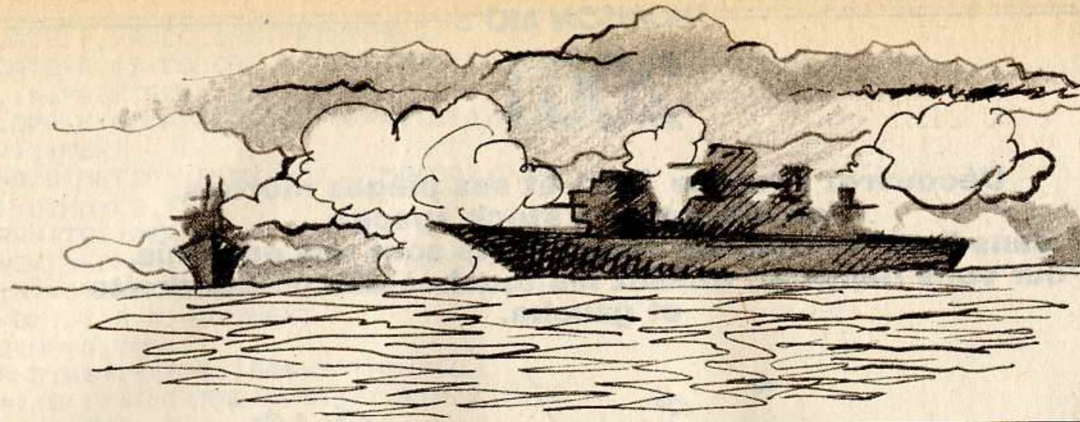


```
10 CONSOLE 0,24,,0:CLEAR 500,,4
20 SCREEN 0,0,0:CLS
30 COLOR 1,7:PRINT"(C)OPYRIGHT 1985 PAR
CHAUMARTIN ET TILT ";
40 ATTRB 1:PRINT"          *METEOR*      ";
50 ATTRB 0:COLOR 4,6:PRINT:PRINT "SCORE=
   0        NOMBRE DE VAGUES=     0 "
60 DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
70 CONSOLE 5,23:COLOR 4,3:CLS
80 DEF GR$(0)=7,25,34,92,128,135,72,112
90 DEF GR$(1)=224,152,68,58,1,225,18,12
100 DEF GR$(2)=126,129,128,64,56,5,2,1
110 DEF GR$(3)=126,129,1,2,28,160,64,128
120 I$=CHR$(128)+CHR$(129)
130 V$=CHR$(130)+CHR$(131)
140 VX=19:VY=5:SC=0:NI=90:NV=1
150 A$=INKEY$:IFA$<>""THENA=ASC(A$):VX=V
X+((A=8)-(A=9))*2
160 IF SCREEN(VX,VY)<>32 OR SCREEN(VX+1,
VY)<>32 THEN SC=SC-50:PLAY"T102DORE":IF
SC<0 THEN GOTO 260
170 SC=SC+10
180 LOCATE VX,VY,0:COLOR 5,3:PRINT V$;
190 LOCATE 6,3:COLOR 4,6:PRINT USING"£££
££";SC:LOCATE 34,3:PRINT USING"£££££";NV
200 A$="":FOR I=0 TO 39
210 IF FNR(100)>NI THEN A$=A$+I$:I=I+1 E
LSE A$=A$+"    ":I=I+2
220 NEXT I:A$=LEFT$(A$,40)
230 LOCATE 0,23:COLOR 4,3:PRINT A$ .
240 IF NI>10 THEN NI=NI-.5
250 NV=NV+1:GOTO 150
260 PLAY "T102DOREMIFASOLASI03DO"
270 SCREEN 0
280 LOCATE 6,3:COLOR 4,6:PRINT USING"£££
££";0
290 COLOR 0,3:LOCATE 0,23:PRINT "VOUS AV
EZ PERDU . UNE AUTRE (O/N) ?";
300 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
310 IF A$="O" THEN 70
320 CONSOLE 0,24:PRINT:COLOR 3,0:PRINT "
AU REVOIR":END
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 20 : Initialisation de l'écran.
Ligne 30 à 70 : Présentation de l'écran.
Ligne 80 à 130 : Redéfinition des caractères graphiques.
Ligne 150 : Test du clavier.
Ligne 160 : Test des collisions.
Ligne 180 à 280 : Programme principal.
Ligne 290 à 320 : Fin de la partie.

MIDWAY

Votre ordinateur sera-t-il le plus fort dans la bataille navale qui va vous opposer à lui. Soyez le plus rapide à découvrir ses bateaux et tout ira pour le mieux. Entrez les coordonnées puis la position de vos navires (H pour horizontal et V pour vertical) et... à l'abordage.

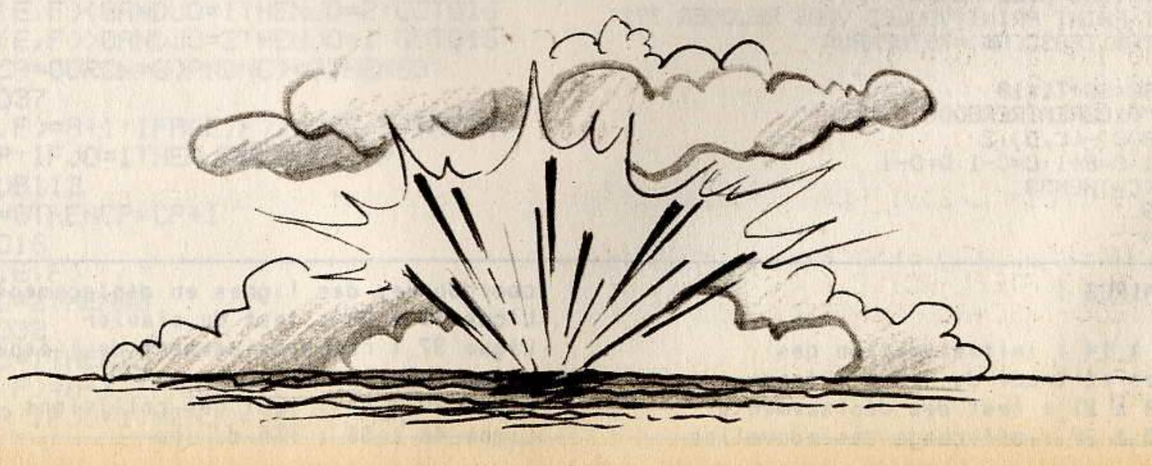


```
0 '************************************  *AUTEUR:LARRY COVER & SOPHIE VATAUX*
  ************************************
1 PRINTCHR$(12):SCREENINT(RND(1))+9,0,0:LOCATE0,0,0
2 CLEAR,,9:GOSUB57:GOSUB47
3 RESTORE29:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:A(I,J)=0:READC:B(I,J)=C:NEXTJ:NEXTI
4 C=32:L=16:CL=12:GOSUB40
5 C=32:L=112:CL=1:GOSUB40
6 FORR=10TO189 STEP 10:BOX(120,R)-(122,R+10),3+((-1)^(R/10)):PLAY"A1T2L5DORE":NE
XT
7 GOSUB61
8 COLOR12:LOCATE4,2:FORI=1TO9:FORJ=1TO9:PRINTGR$(A(J,I));:NEXTJ:LOCATE4,CSRLIN+1
:NEXTI
9 LOCATE20,8,0:PRINT"VOTRE COUP ?      "
10 LOCATE20,9,0:PRINT"                 "
11 A$=INPUT$(2):A=ASC(A$)
12 IF(A<65ORA>73)THEN11
13 A=A-64
14 B=ASC(RIGHT$(A$,1))-48
15 IFB(A,B)=0THENC(A,B)=7:PLAY"T12SILASOFAMIREDO":GOTO18
16 IF(B(A,B)<7)THENC(A,B)=8:PLAY"T12DOREDOREDODO":GOTO26
17 GOTO11
18 COLOR1:LOCATE4,14:FORI=1TO9:FORJ=1TO9:PRINTGR$(C(J,I));:NEXTJ:LOCATE4,CSRLIN+
1:NEXTI
19 A=INT(RND(1)*9+1):B=INT(RND(1)*9+1)
20 IFA(A,B)=7THEN19
21 IFA(A,B)=0THENA(A,B)=7:GOTO8
22 IFA(A,B)=8THEN19
23 PLAY"A1T12DOREMIFAMIREDO"
24 A(A,B)=8:G=G+1:IFG=16THEN85
25 GOTO8
26 COLOR1:LOCATE4,14:FORI=1TO9:FORJ=1TO9:PRINTGR$(C(J,I));:NEXTJ:LOCATE4,CSRLIN+
1:NEXTI
27 H=H+1:IFH=16THEN88
28 GOTO19
29 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
31 DATA0,0,0,1,0,0,1,0,0,0
32 DATA0,0,0,2,0,0,3,0,0,0
33 DATA0,0,0,2,0,0,0,0,0,0
34 DATA0,0,0,3,0,4,6,0,0,0
35 DATA0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
36 DATA0,3,0,0,0,0,0,4,5,6
37 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
38 DATA0,0,4,5,6,0,0,0,0,0
39 END
40 CC=C/8-1:LC=(L/8)-1:FORR=0TO72 STEP8:BOX(C,L)-(C+R,L+R),CL:BOX(C+72,L+72)-(C+
R,L+R)/CL
41 NO=INT((RC/9)*7):PLAY"A1T2L4"+NO$(NO)
42 RC=R/8:LOCATECC+RC,LC:PRINTCHR$(64+RC)
43 LOCATECC-1,LC+RC:PRINTSTR$(RC)
44 NEXT
45 LOCATECC,LC,0:COLOR3:PRINTCHR$(92)
46 RETURN
47 '
```

```
48 DEF GR$(0)=255,128,128,128,128,128,128,128
49 DEF GR$(1)=255,136,156,156,190,190,255,255
50 DEF GR$(2)=255,255,227,235,227,255,255,255
51 DEF GR$(3)=255,255,255,255,255,190,190,136
52 DEF GR$(4)=255,131,143,191,255,191,143,131
53 DEF GR$(5)=255,255,255,&HC7,&HD7,&HC7,255,255
54 DEF GR$(6)=255,&HF8,&HFE,&HFE,255,254,&HFE,248
55 DEF GR$(7)=255,128,128,&H9C,&H9C,&H9C,128,128
56 DEF GR$(8)=255,&HC1,&HA2,&H94,&H88,&H94,&HA2,&HC1
57 RESTORE59
58 FORR=0TO6:READA$:NO$(R)=A$:NEXT
59 DATADO,RE,MI,FA,SO,LA,SI
60 RETURN
61 RESTORE80
62 FORR=1TO3
63 READLG,B$:LOCATE20,9:PRINTSPC(20)
64 FORT=1TOR:LOCATE20,8:PRINT"COORDONNEES DE VOTRE ":LOCATE20,9:PRINTB$;" No";T
65 R$=INPUT$(3):X=ASC(R$)-64
66 Y=VAL(MID$(R$,2,1))
67 Z$=RIGHT$(R$,1)
68 IF(X+LG>10ANDZ$="H")THEN65
69 IF(Y+LG>10ANDZ$="V")THEN65
70 U=0
71 IF(Z$<>"V"ANDZ$<>"H")THEN65
72 IF(Z$="V")THEN81
73 A(X,Y)=4
74 U=U+1:IF(U=LG)THEN77
75 X=X+1:IF(U=LG-1)THENA(X,Y)=6:GOTO77
76 A(X,Y)=5:GOTO74
77 NEXTT
78 NEXTR
79 RETURN
80 DATA4,PORTE-AVION,3,CUIRASSE,2,SOUS-MARIN
81 A(X,Y)=1
82 U=U+1:IF(U=LG)THEN77
83 Y=Y+1:IF(U=LG-1)THENA(X,Y)=3:GOTO77
84 A(X,Y)=2:GOTO82
85 CLS:PRINT"J'AI GAGNE !!!"
86 A$=INPUT$(1)
87 RUN
88 CLS:PRINT"BRAVO,VOUS AVEZ REUSSI LE RARE EXPLOIT":PRINT:PRINT:PRINT"DE BATTRE
 MON ETONNANT CERVEAU DE 48 Ko"
89 A$=INPUT$(1)
90 RUN
```

COMMENTAIRES :

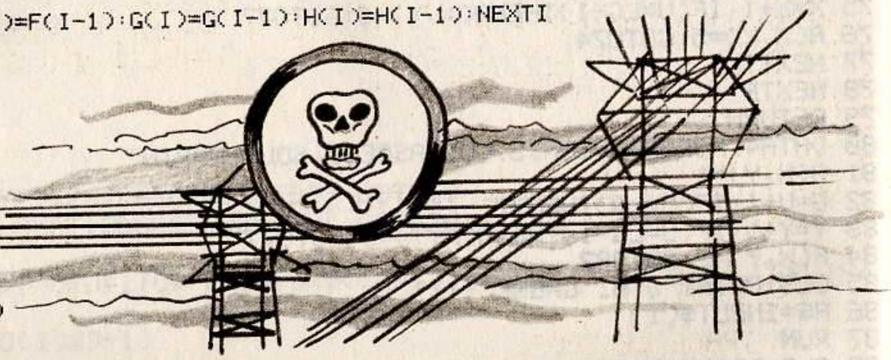
Ligne 3 : charge l'emplacement des bateaux de l'ordinateur, vous pourrez les changer à votre grès
Ligne 6 : trace les grilles de jeu
Ligne 8 : affichage des bateaux
Ligne 9 à 13 : entrée de votre coup
Ligne 14 à 28 : différentes possibilités de jeu
Ligne 29 ç 38 : data du jeu de l'ordinateur, indiquant la position de ces bateaux
Ligne 48 à 56 : redéfinition des caractères graphiques.
Ligne 63 à 84 : entrée de la position de vos bateaux en début de partie.



X RAYS

Des lignes électrifiées en liberté ? C'est inconcevable... Réduisez leur espace vital grâce à des murs isolés, que vous déplacerez avec les touches suivantes : « A » = haut, « Z » = bas, « . » = gauche et « / » = droite.

```
1 SCREEN1,0,0:LOCATE0,0,0
2 TI=199
3 SC=0
4 CLS
5 A=0:B=0:C=199:D=199
6 BOX(A,B)-(C,D),1
7 A=1:B=1:C=198:D=198
8 LOCATE26,1,0:PRINT"SCORE :"
9 LOCATE29,3,0:PRINTSC
10 LOCATE26,6,0:PRINT"TEMPS :"
11 LOCATE28,8,0:PRINTTI
12 X=14:Y=10:Z=8:W=12
13 E=100:F=100:G=110:H=140
14 E(1)=100:F(1)=100:G(1)=110:H(1)=140
15 LINE(E,F)-(G,H),1
16 FORI=4TO1STEP-1:E(I)=E(I-1):F(I)=F(I-1):G(I)=G(I-1):H(I)=H(I-1):NEXTI
17 E=E+X:F=F+Y:G=G+Z:H=H+W
18 IF(E<A)OR(E>C)THENX=-X:E=E+X
19 IF(F<B)OR(F>D)THENY=-Y:F=F+Y
20 IF(G<A)OR(G>C)THENZ=-Z:G=G+Z
21 IF(H<B)OR(H>D)THENW=-W:H=H+W
22 A$=INKEY$
23 IFA$=""THEN25
24 GOSUB31
25 LINE(E(4),F(4))-(G(4),H(4)),-1
26 LOCATE28,8,0:PRINTTI
27 TI=TI-1:IFTI=0THEN46
28 A1=E(4):A2=F(4):A3=G(4):A4=H(4)
29 E(0)=E:F(0)=F:G(0)=G:H(0)=H
30 GOTO15
31 J=ASC(A$)
32 IFJ=81THEND=D-2:GOTO37
33 IFJ=65THENB=B+2:GOTO37
34 IFJ=76THENC=C-2:GOTO37
35 IFJ=77THENA=A+2:GOTO37
36 RETURN
37 SC=SC+10:BOX(A,B)-(C,D),1
38 LOCATE29,3,0:PRINTSC:LOCATE28,8,0:PRINTTI
39 S=S+1:IFS=70THEN51
40 IF((A>E(1))OR(A>G(1)))THEN45
41 IF((B>F(1))OR(B>H(1)))THEN45
42 IF((C<E(1))OR(C<G(1)))THEN45
43 IF((D<F(1))OR(D<H(1)))THEN45
44 RETURN
45 TI=TI-30:PLAY"A1DO":RETURN
46 CLS:PLAY"A103SOSOSOO2SO"
47 PRINT"VOUS AVEZ PERDU !!!"
48 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
49 INPUTA$:IFASC(A$)=79THENRUN
50 END
51 S=0:SC=SC+TI*10
52 PLAY"A102REMIREREDO"
53 BOX(A,B)-(C,D),2
54 A=A+1:B=B+1:C=C-1:D=D-1
55 IF(A<C)THEN53
56 TI=99
57 GOTO4
```

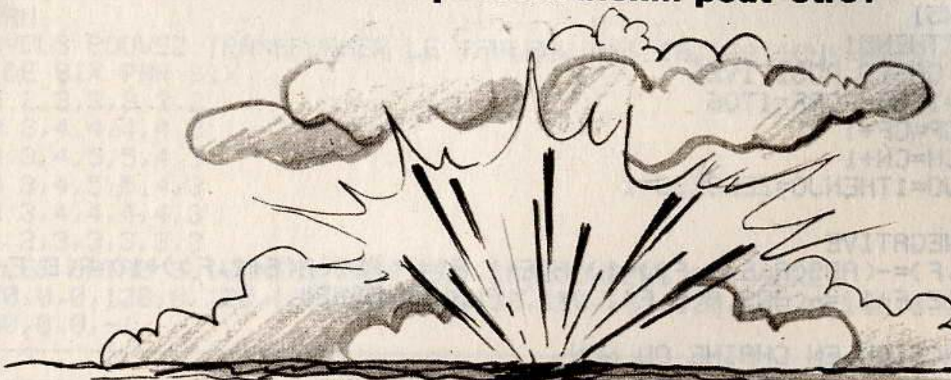


COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 14 : initialisation des variables et tracé du jeu à l'écran
Ligne 18 à 21 : test des déplacements
Ligne 25 à 29 : affichage des nouvelles coordonnées des lignes en déplacement
Ligne 31 à 35 : test du clavier
Ligne 37 : rétraississement de l'espace disponible
Ligne 40 à 44 : test des collisions
Ligne 46 à 50 : fin du jeu

GUERRE NUCLEAIRE

La Terre sera-t-elle radio-active ou non ? Son sort est entre vos mains. Suivez fidèlement les instructions de l'ordinateur et tout se passera bien... peut-être !



```
1 SCREEN1,7,7
2 CLS:PRINT"SPRITES EST FIER DE VOUS PRESENTER :"
3 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:ATTRB1,1:PRINT"LA GUERRE NUCLEAIRE"
4 LOCATE9,22,0:PRINT"MICRO-JEUX 1985":ATTRB0,0:GOSUB115
5 CLS:SCREEN6,0,0:RESTORE:JO=1:NC=1
6 GOSUB83
7 CLS
8 GOSUB106:PRINT
9 REM LA LIGNE SUIVANTE INITIALISE LES CASES
10 PRINT"     ";:FORI=1TO6:FORJ=1TO6:A(I,J)=0:NEXTJ:NEXTI
11 FORJ=1TO6:PRINTCHR$(64+J);"  ";:NEXTJ
12 PRINT:PRINT:FORI=1TO6:PRINTI;:FORJ=1TO6:PRINTA(I,J);:NEXTJ:PRINT:PRINT:NEXTI:
RESTORE125
13 REM TRACE LE CADRE
14 READW,X,Y,Z:IFZ<0THEN16
15 LINE(W,X)-(Y,Z),4:GOTO14
16 LOCATE0,17,0
17 IFN=1THEN76
18 PRINT"JOUEUR 1 :";CP
19 PRINT"JOUEUR 2 :";CN
20 PRINT"NOMBRE DE COUPS";INT(NC)
21 PRINT"VOTRE COUP JOUEUR ";JO:IF(CP=0ORCN=0)ANDNC>=2THEN69
22 REM ATTEND DEUX CARACTERES,LES ANALYSE ET LES INTERPRETE
23 C$=INPUT$(2):NC=NC+.5
24 IFASC(C$)<65ORASC(C$)>70THEN23
25 IFASC(RIGHT$(C$,1))<48ORASC(RIGHT$(C$,1))>54THEN23
26 REM TRADUIT LES DEUX CARACTERES EN COORDONNEES
27 F=ASC(C$)-64:E=ASC(RIGHT$(C$,1))-48
28 IFA(E,F)<0ANDJO=1THENJO=2:GOTO16
29 IFA(E,F)>0ANDJO=2THENJO=1:GOTO16
30 IF(CP=0ORCN=0)ANDNC>=3THEN69
31 GOTO37
32 A(E,F)=A+1:IFA(E,F)>=C(E,F)THEN47
33 BEEP:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1
34 GOSUB112
35 IFA=0THENCP=CP+1
36 GOTO16
37 A=A(E,F)
38 IFJO=2THEN40
39 GOTO32
40 IFJO=1THEN33
41 A(E,F)=A-1:IFABS(A(E,F))>=C(E,F)THEN61
42 BEEP:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1
```

```
43 GOSUB112
44 IFA=0THENCN=CN+1
45 GOTO16
46 REM EXPLOSION POSITIVE
47 A(E,F)=0:A(E-1,F)=ABS(A(E-1,F))+1:A(E+1,F)=ABS(A(E+1,F))+1:A(E,F-1)=ABS(A(E,F
-1))+1:A(E,F+1)=ABS(A(E,F+1))+1:PLAY"A102DO"
48 GOSUB112
49 REM TEST SI REACTION EN CHAINE OU NON
50 E=1:F=1
51 IFA(E,F)>=C(E,F)THEN47
52 F=F+1:IFF<7THEN51
53 F=1:E=E+1:IFE<7THEN51
54 REM COMPTE LES CASES POSITIVES
55 CP=0:CN=0:FORE=1TO6:FORF=1TO6
56 IFA(E,F)>0THENCP=CP+1
57 IFA(E,F)<0THENCN=CN+1
58 NEXTF:NEXTE:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1
59 GOTO16
60 REM EXPLOSION NEGATIVE
61 A(E,F)=0:A(E-1,F)=-(ABS(A(E-1,F))+1):A(E+1,F)=-(ABS(A(E+1,F))+1):A(E,F-1)=-(A
BS(A(E,F-1))+1):A(E,F+1)=-(ABS(A(E,F+1))+1):PLAY"A102RE"
62 GOSUB112
63 REM TEST SI REACTION EN CHAINE OU NON
64 E=1:F=1
65 IFABS(A(E,F))>=C(E,F)THEN61
66 F=F+1:IFF<7THEN65
67 F=1:E=E+1:IFE<7THEN65
68 GOTO55
69 CLS:GOSUB112:IFCN=0THEN71
70 PLAY"DODODOREMIDO":PRINT"LE JOUEUR 2 A GAGNE EN ";NC;" COUPS .":GOTO72
71 PLAY"DODODOREMIDO":PRINT"LE JOUEUR 1 A GAGNE EN ";NC;" COUPS ."
72 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ??"
73 GOSUB115:IFA$="O"THEN5
74 IFA$<>"N"THEN73
75 END
76 IFJO=1THEN18
77 JO=2
78 E=INT(RND(1)*6)+1
79 F=INT(RND(1)*6)+1
80 REM CHOISIT ALEATOIREMENT UNE CASE JOUABLE
81 IFA(E,F)>0THEN78
82 GOTO28
83 PRINT"VOULEZ VOUS LA REGLE DU JEU ?"
84 GOSUB115
85 IFA$="N"THEN98
86 IFA$<>"O"THEN84
87 CLS
88 PRINT"LE BUT DE CE JEU EST TRES SIMPLE :"
89 PRINT:PRINT"LA TERRE EST REPRESENTE PAR UN CARRE DE"
90 PRINT:PRINT"SIX SUR SIX.CHAQUE CASE PEUT AVOIR DEUX"
91 PRINT:PRINT"POTENTIELS RADIOACTIFS :"
92 PRINT:PRINT"L'UN POSITIF"
93 PRINT:PRINT"L'AUTRE NEGATIF"
94 PRINT:PRINT"POUR RENDRE RADIO-ACTIVE UNE CASE ,"
95 PRINT:PRINT"IL SUFFIT DE LA CHARGER;MAIS SEULE UNE":PRINT:PRINT"EXPLOSION PEU
T INVERSER UNE CASE CHARGEE":PRINT"ET LES QUATRES CASES VOISINES ..."
96 PRINT:PRINT"POUR EXPLOSER,UNE CASE DOIT ATTEINDRE SA":PRINT"RADIO-ACTIVITE CR
ITIQUE ..."
97 GOSUB115
98 CLS
99 PRINT"TABLEAU DES POTENTIELS CRITIQUES :"
100 PRINT:PRINT:FORI=1TO6:FORJ=1TO6:READC(I,J):PRINTC(I,J);:NEXTJ:PRINT:PRINT:NE
XTI
101 PRINT"POUR JOUER UNE CERTAINE CASE,IL SUFFIT":PRINT:PRINT"DE TAPER SES COORD
ONNEES :EXEMPLE (A3)"
102 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR C POUR COMMENCER"
103 GOSUB115
104 IFA$<>"C"THEN103ELSERETURN
105 REM CHOIX UN OU DEUX JOUEURS=VARIABLE N
106 PRINT"1 OU 2 JOUEURS ???"
```

```
107 GOSUB115
108 N=VAL(A$)
109 IFN=0ORN>2THEN107
110 CLS:RETURN
111 REM ROUTINE QUI AFFICHE TOUT LE TABLEAU
112 LOCATE0,3,0:FORI=1TO6:LOCATE3,CSRLIN:FORJ=1TO6:PRINTA(I,J);:NEXTJ:PRINT:PRIN
T:NEXTI
113 LOCATE0,17,0:RETURN
114 REM ROUTINE QUI ATTEND UN CARACTERE AU CLAVIER ET LE STOCKE DANS A$
115 A$=INPUT$(1)
116 RETURN
117 REM VOUS POUVEZ TRANSFORMER LE TABLEAU DES SATURATIONS MAIS IL FAUT GARDER U
N CARRE DE SIX PAR SIX
118 DATA 2,3,3,3,3,2
119 DATA 3,4,4,4,4,3
120 DATA 3,4,5,5,4,3
121 DATA 3,4,5,5,4,3
122 DATA 3,4,4,4,4,3
123 DATA 2,3,3,3,3,2
124 REM LES DATAS SUIVANTES SONT LES COORDONNEES DU CADRE
125 DATA0,0,0,120,0,120,168,120,23,0,23,120,168,120,168,0,168,0,0,0,0,20,168,20
126 DATA0,0,0,-1
```

COMMENTAIRES :

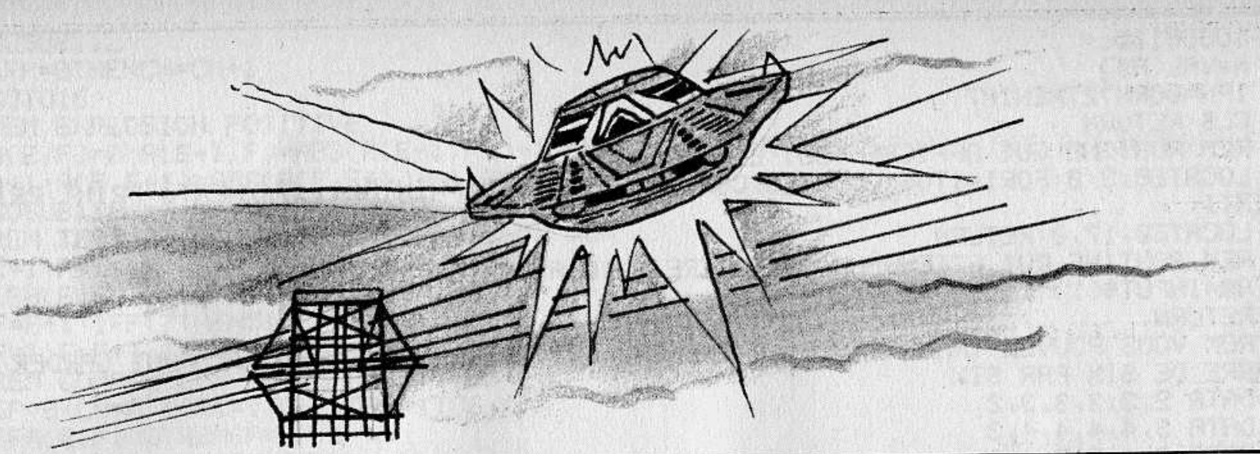
Ligne 1 à 4 : affichage de la présentation
Ligne 9 à 12 : initialisation des cases du jeu
Ligne 14 à 19 : tracé du cadre et des textes à l'écran
Ligne 18 à 21 : attend la réponse des deux joueurs
Ligne 23 à 25 : analyse et interprète les réponses des joueurs
Ligne 27 à 45 : traduit les caractères alphanumériques en coordonnées pour l'ordinateur
Ligne 47 à 48 : explosion positive
Ligne 50 à 53 : teste s'il s'agit d'une réaction en chaine
Ligne 55 à 59 : compte les cases positives
Ligne 61 à 62 : explosion négative
Ligne 64 à 68 : teste si la réaction est en chaine
Ligne 69 à 75 : musique et affichage des résultats
Ligne 81 à 82 : choisit aléatoirement une case jouable
Ligne 88 à 104 : explication du jeu
Ligne 106 à 110 : choisit un ou deux joueurs
Ligne 112 à 113 : affiche tout le tableau
Ligne 115 à 116 : attend que le joueur presse une touche et la stocke dans la variable A$
Ligne 118 à 126 : tableau des saturations

THOMSON MO 5

ELECTROCHOC

Parviendrez-vous à suivre le rythme infernal d'un cable haute tension ? Que votre vaisseau le touche et vous pouvez dire adieu à la vie.
Q = haut, W = bas, «,» = gauche et «.» = droite.

```
1 CLEAR,,6

2 B$="."

3 LOCATE0,0,0

4 DEFGR$(0)=32,32,32,63,0,0,0,0

5 DEFGR$(1)=32,32,32,224,0,0,0,0

6 DEFGR$(2)=0,0,0,0,63,32,32,32
```



```
7 DEFGR$(3)=0.0.0,0.224.32,32.32
8 DEFGR$(4)=32.32,32,32,32,32,32.32
9 DEFGR$(5)=0.0.0,0,255.0.0,0
10 CLS:SCREEN12.15,4
11 LOCATE10.2:PRINT"ELECTRO-CHOC":LOCATE0.5:PRINT"DIRIGER VOTRE VAISSEAU LE LONG
 DU FIL":PRINT:PRINT:PRINT"CONDUCTEUR SANS LE TOUCHER.SINON "
12 PRINT:PRINT:PRINT"C'EST L'ELECTRO-CHOC !!!!"
13 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"COMMANDES :     Q":PRINT:PRINT"              .";PRI
NT:PRINT"              W"
14 LOCATE0.23:PRINT"VITESSE (1-5):(FOU-ESCARGOT)"
15 I$=INKEY$:R=RND:IFI$=""THEN15
16 A=VAL(I$):IFA<1ORA>5THEN15
17 SCREEN1.2,3:CLS:PRINT"ELECTRO-CHOC"
18 COLOR4
19 X=18:Y=12
20 FORR=1TOA*80:NEXTR
21 GOSUB77
22 IFC<3THENB$=GR$(5):PRINTB$:X=X+1:C=C+1:GOTO20
23 FORR=1TOA*80:NEXTR
24 C=3
25 GOTO52
26 GOSUB77
27 E=0
28 A$=INKEY$:E=E+1:IFE=A*5THEN42
29 IFA$=""THEN28
30 IFA$<>"Q"THEN33
31 IFC<>0THEN43
```

```
32 GOTO78
33 IFA$<>"W"THEN36
34 IFC<>1THEN43
35 GOTO78
36 IFA$<>","THEN39
37 IFC<>2THEN43
38 GOTO78
39 IFA$<>"."THEN28
40 IFC<>3THEN43
41 GOTO78
42 A$=B$:GOTO30
43 FORT=1TO10:FORR=0TO15:PLAY"L1DO":SCREEN,,R:NEXT:NEXT
44 LOCATE0,22:PRINT"********************":PRINT"ELECTRO-CHOC !!!!!":PRINT"**
******************":PRINTG;" % ":
45 IFG<25THENPRINT"C'EST TRES FAIBLE !!!":PLAY"A0L90DO":GOTO50
46 IFG<50THENPRINT"C'EST TRES MOYEN !!!!":PLAY"A1DORE":GOTO50
47 IFG<75THENPRINT"C'EST ASSEZ BIEN !!!!":PLAY"A1DOREMI":GOTO50
48 PRINT"C'EST PRESQUE PARFAIT !!!":PLAY"A1DOREMIFA":GOTO50
49 PRINT"100 % . BRAVO !!!! INCROYABLE !!!!":PLAY"A1DOREMIFASOLASI"
50 FORR=1TO2000:NEXT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
51 A$=INKEY$:IFA$=""THEN51ELSEIFA$="O"THENRUNELSEIFA$="N"THENENDELSEGOTO51
52 B$=A$:G=G+1:IFG=100THENLOCATE0,24:GOTO49
53 D=INT(RND*4)
54 IFD>0THEN60
55 IFY=1THEN53
56 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(4);:C=D:Y=Y-1:GOTO27
57 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(0);:C=D:X=X-1:GOTO27
58 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(1);:C=D:X=X+1:GOTO27
59 GOTO 53
60 IFD>1THEN66
61 IFY=22THEN53
62 IFC=1THENLOCATEX,Y+1:PRINTGR$(4);:C=D:Y=Y+1:GOTO27
63 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(2);:C=D:X=X-1:GOTO27
```

```
64 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(3);:C=D:X=X+1:GOTO27
65 GOTO53
66 IFD>2THEN72
67 IFX=1THEN53
68 IFC=3THEN53
69 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(5);:C=D:X=X-1:GOTO27
70 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(3);:C=D:Y=Y-1:GOTO27
71 LOCATEX,Y+1:PRINTGR$(1);:C=D:Y=Y+1:GOTO27
72 IFX=39THEN53
73 IFC=2THEN53
74 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(5);:C=D:X=X+1:GOTO27
75 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(2);:C=D:Y=Y-1:GOTO27
76 LOCATEX,Y+1:PRINTGR$(0);:C=D:Y=Y+1:GOTO27
77 PLAY"A1DO":LOCATEX,Y:PRINT"*";:RETURN
78 GOSUB77:GOTO52
```

COMMENTAIRES :
Ligne 1 : affichage de la haute résolution
Ligne 4 à 9 : définition des caractères graphiques
Ligne 10 à 13 : présentation du jeu
Ligne 14 à 16 : choix du niveau du jeu
Ligne 17 à 27 : routine de jeu
Ligne 28 à 41 : test clavier
Ligne 43 à 49 : choix d'une réponse en fonction du score
Ligne 50 à 51 : test de nouvelle partie
Ligne 53 à 78 : routine principale du jeu

THOMSON MO 5

STAR WARS

La guerre à repris entre les forces du mal et votre planète. Repartez une fois encore dans une lutte dont vous savez qu'elle est sans issue... Q = haut, W = bas et la barre d'espace sert à tirer.

```
1 CLS
2 SCREEN8,0,0
3 CLEAR,,2
4 LOCATE0,0,0
5 DEFGR$(0)=0,64,236,254,255,254,236,96
6 DEFGR$(1)=0,2,55,127,255,127,55,6
7 FORI=0TO150
8 X=INT(RND(1)*319)
9 Y=INT(RND(1)*199)
10 C=INT(RND(1)*15)+1
11 PSET(X,Y),C
12 NEXT
13 Y=0
14 Z=23
15 COLOR4
```

```
39 LOCATE0,Y
40 PRINT" ";
41 Y=Y+1
42 GOTO34
43 A=RND(1)*9
44 IF A<1 OR A>5 THEN48
45 IFA<2THEN15
46 IFA<3THEN58
47 IFA<4THEN62 ELSE50
48 IF Z=Y THEN58
49 IF Z>Y THEN62
50 LOCATE38,Z
51 IFZ=38THEN15
52 PRINT" ";
53 Z=Z+1
54 COLOR1
55 LOCATE38,Z
56 PRINTGR$(1);
57 GOTO15
58 LINE(303,Z*8+4)-(8,Z*8+4),7
59 PLAY"A1L505DOSOSIDO"
60 LINE(303,Z*8+4)-(8,Z*8+4),0
61 IF Z=Y THEN 77 ELSE15
```

```
16 LOCATE0,Y
17 PRINTGR$(0);
18 COLOR1
19 LOCATE38,Z
20 PRINTGR$(1);
21 A$=INKEY$
22 IFA$=""THEN43
23 IFA$="Q"THEN30
24 IFA$="W"THEN38
25 IFA$<>" "THEN43
26 LINE(8,Y*8+4)-(303,Y*8+4),8
27 PLAY"A1L503DOSOSIDO"
28 LINE(8,Y*8+4)-(303,Y*8+4),0
29 IF Z=Y THEN 67 ELSE43
30 IFY=0THEN43
31 LOCATE0,Y
32 PRINT" ";
33 Y=Y-1
34 LOCATE0,Y
35 COLOR4
36 PRINTGR$(0);
37 GOTO43
38 IFY=23THEN43
```

```
62 LOCATE38,Z
63 IFZ=0THEN15
64 PRINT" ";
65 Z=Z-1
66 GOTO54
67 CLS
68 PRINT"BRAVO,VOUS M'AVEZ EU !!!"
69 LOCATE0,20
70 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
71 A$=INKEY$
72 A=RND(1)
73 IFA$=""THEN71
74 IFA$="O"THEN80
75 IFA$="N"THENEND
76 GOTO71
77 CLS
78 PRINT"JE VOUS EST PULVERISE !!!"
79 GOTO69
80 CLS
81 GOTO4
```

COMMENTAIRES :

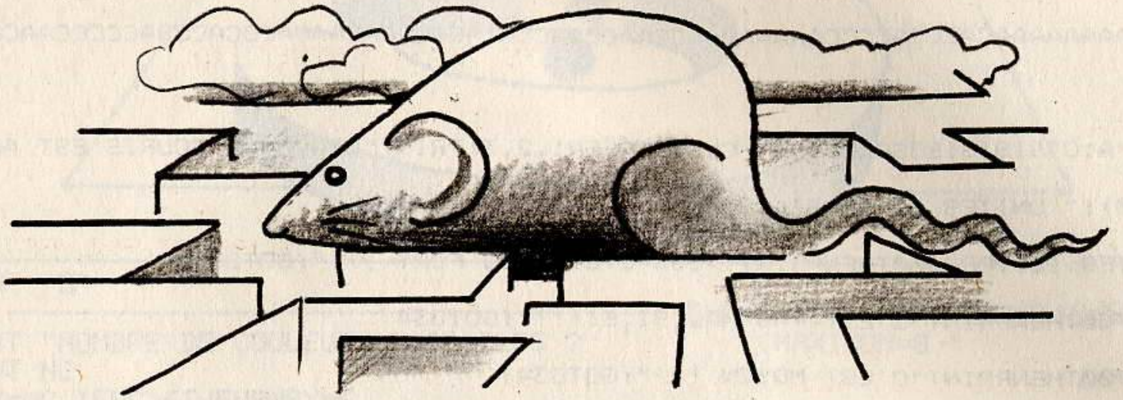
Ligne 1 à 4 : initialisation des variables
Ligne 5 à 6 : redéfinition des caractères
Ligne 7 à 12 : affichage des étoiles
Ligne 13 à 20 : affichage des deux vaisseaux
Ligne 21 à 25 : test du clavier
Ligne 26 : tir du joueur
Ligne 27 : routine de sons
Ligne 28 : effacement du laser du joueur
Ligne 29 : touché, fin de la partin
Ligne 30 à 42 : boucle principale des déplacements
Ligne 43 à 57 : réflexion de l'ordinateur et les déplacements
Ligne 58 à 67 : laser de l'ordinateur
Ligne 68 à 81 : fin de la partie

THOMSON MO 5

LOVE SOURIS

**Vous aimez les souris? Tant mieux.
Un pauvre petit animal s'est égaré dans un labyrinthe.
Aidez-le à se sortir de ce piège.
Q = gauche, W = droite, «,» = haut et «.» = bas.**

```
1 CLS:SCREEN0.4.5
2 LOCATE0,0,0
3 FORI=0TO23:READA$
4 FORJ=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):IFB$="A"THEN6ELSEIFB$="C"THENPRINT" "::GOTO7
5 PRINTCHR$(125)::GOTO7
6 PRINTCHR$(127)::A=A+1
7 NEXT:PRINT:NEXT
8 IFA<>460THENCLS:PRINT"ERREUR DANS LES DATA !!!!!":STOP
9 LINE(37,0)-(37.24)CHR$(127)
10 LINE-(0.24)CHR$(127)
```



```
11 X=20:Y=23
12 LOCATEX,Y:PRINT"*"
13 BEEP
14 B$=INKEY$:R=R+1:IFB$=""THEN15ELSEA$=B$
15 IFA$="Q"THENIFSCREEN(X,Y-1)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOTO12ELSE12
16 IFA$="W"THENIFSCREEN(X,Y+1)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:GOTO12ELSE12
17 IFA$=","THENIFSCREEN(X-1,Y)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X-1:GOTO12ELSE12
18 IFA$="."THENIFSCREEN(X+1,Y)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+1:GOTO12ELSEIFSCREEN
(X+1,Y)=125THEN28ELSE12
19 GOTO14
20 DATAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA,AACCCCAAACCACCAACAACCCCCCCCAAAAAAA
AC,AAAAAACCCAAACCACACACCAACAAAACCCCCA
21 DATAAAACCACACCAACCAACAACCACCCACCCAACAACAC,ACCCAACCACCACCAAAAACCACAAACAAACCAAC
AC,ACACCACAAACACCCCCCCCCACCCACCCACACCCA
22 DATAACAACACCACCACACACACCCAAACCCAAACACAAAC,ACCACAACACAACACACACCCCCAAAAAACCACCC
AC,AACACACCACCACACACACACCCCACCCCCAAAACA
23 DATAACCACACAAACACACAAACCAAAAACAAAAACCCCA,ACAACACCCACCCCACCCCCCCCACCACCCACAAAA
,ACCACAAACAAAAAAAAAAAAAAACAACACACCCCACCC
24 DATAAACACCCACCCACCCACCCACCCACACCACAAACAA,ACCAAACAAACCCACCCACCCACACACAACCAACCA
,ACAACACCCAAAAAAAAAAAAAACACACCAACAAACA.ACCCCAAACCCCCCCCCCCCACACAACAACACCCA
25 DATAAAAACCAAAAAAAAAAAAAAACCCACCACCACACAAA,ACCCACACCCACCCACCCCAAAAAACCCAACACCCA
```

```
.ACACCCACACACACACACAACCCAAAAAAACCAACA

26 DATAACCAAAACACCCACACACCACACCCCCCCAACCCCA.AACCACCCAAAAACCCACCACAAAACAACCAAACAA

.AAACCCAAACCCAAAAACAACCCCACCAACCAAAA

27 DATAAAAAAAAACACCCACCCCAAAAACAACCAACCAACCA,ACACACACAACACCCACCBACCCCCAACAAACCCC

AA

28 PLAY"A103SISISISOSODODODO":CLS:SCREEN1,2,3:PRINT"BRAVO,LA SOURIS EST APRES ";

INT(R/10):" UNITES DE TEMPS"

29 LOCATE0,10:IFR<600THENPRINT"VOUS ETES TRES FORT !!!":GOTO34

30 IFR<700THENPRINT"C'EST PAS MAL,SI,SI!!!":GOTO34

31 IFR<900THENPRINT"C'EST MOYEN !!!":GOTO34

32 IFR<1200THENPRINT"C'EST FAIBLE !!!":GOTO34

33 PRINT"C'EST NUL !!!"

34 LOCATE0,20:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???":A$=INKEY$:IFA$=""THEN34ELSEIFA$="O"

THENRUNELSEIFA$<>"N"THEN34ELSEEND
```

COMMENTAIRES :

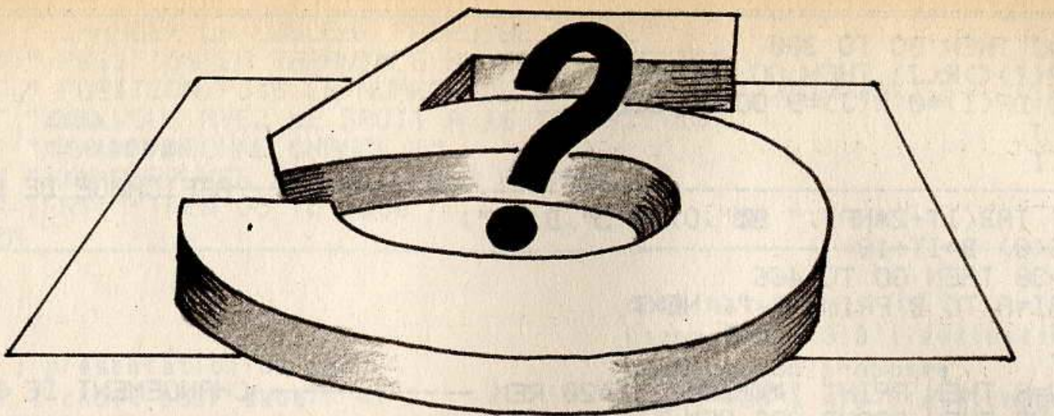
Ligne 1 à 2 : initialisation des variables du jeu
Ligne 3 à 12 : dessin du labyrinthe
Ligne 13 à 19 : test du clavier et des déplacements
Ligne 20 à 27 : tracé du labyrinthe e[t] datas
Ligne 28 : fin du jeu
Ligne 29 à 33 : commentaire du score
Ligne 34 : voulez-vous rejouez ?

COMMODORE 64

MASTER MIND

L'ordinateur choisit cinq couleurs parmi huit, qu'il garde secrètes et que vous devez retrouver. Vous avez pour cela dix essais. À chaque réponse, le *c. 64* vous indiquera les couleurs bien choisies et bien placées, puis les couleurs bien choisies mais mal placées.

```
1 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
2 REM % PROGRAMME MASTERMIND % BERNARD LATTEUX %
3 REM %       COMMODORE 64      %      FEVRIER  84     %
4 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
6 POKE53281,0:POKE53280,12
7 PRINT "▶"
8 PRINT "▓▓▓▓"
10 PRINT TAB(12);"▓*************"
11 PRINT TAB(12);"▓*            *"
12 PRINT TAB(12);"▓* MASTERMIND *"
13 PRINT TAB(12);"▓*            *"
14 PRINT TAB(12);"▓*************"
15 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI ? O/N"
16 GETR$:IFR$=""THENGOTO16
17 IFR$="O"THENGOSUB1000
```



```
18 PRINT "♥"
19 REM ---------------------------------------CHOIX DES CARACTERISTIQUES DU JEU
20 PRINT "NOMBRE DE COULEURS POSSIBLES ?           (MAXIMUM=8)"
30 INPUT NC
40 PMAX=NC:IFNC>6THENPMAX=6
50 PRINT "NBRE DE COULEURS DANS LA COMBINAISON ?  (MAXIMUM=";PMAX;")"
60 INPUT NP
65 REM -----------------------------------------PALETTE DES COULEURS POSSIBLES
70 PRINT"♥█ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █"
80 PRINT  " ▓ 1 █ ▓ 2 █ ▓ 3 █ ▓ 4 █ ▓ 5 █ ▓ 6 █ ▓ 7 █ ▓ 8 █"
90 PRINT  " ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █ ▓   █"
100 IF NC=8 THEN GO TO 142
110 I=8-NC:PRINT"▓█";TAB(4*NC);
120 FOR J=1 TO I:PRINT"▓    █";:NEXT
125 PRINT :PRINT TAB(4*NC);
130 FOR J=1 TO I:PRINT"▓    █";:NEXT
135 PRINT :PRINT TAB(4*NC);
140 FOR J=1 TO I:PRINT"▓    █";:NEXT
141 PRINT
142 PRINT
145 PRINT "▓ CHOIX DES COULEURS - ";
147 PRINT NP;" PARMI ";NC
149 REM ---------------------------L'ORDINATEUR FIXE ALEATOIREMENT SA COMBINAISON
150 FOR I=1 TO NP
155 P(I)=INT(NC*RND(TI)+1)
175 NEXT I
180 IN=0:IT=0
189 REM ----------------------------------------------ENTREE DE VOTRE COMBINAISON
190 PRINT TAB(IT);"█ENTREZ VOTRE CHOIX▓"
195 FORI=1TONP:CP(I)=0:NEXT
196 PRINT:PRINT TAB(IT);
197 GETP$:IFP$=""THENGOTO197
198 I=VAL(P$):IFI=0THENPRINT"▓█":GOTO190
199 PRINT:PRINT TAB(IT);
200 GET C$(I):IF C$(I)="" THEN GOTO200
202 CP(I)=VAL(C$(I)):PRINT"▓"
203 IFCP(I)=0THENPRINT"▓█":GOTO190
204 IF CP(I)=1 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 1█";:GO TO 212
205 IF CP(I)=2 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 2█";:GO TO 212
206 IF CP(I)=3 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 3█";:GO TO 212
207 IF CP(I)=4 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 4█";:GO TO 212
208 IF CP(I)=5 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 5█";:GO TO 212
209 IF CP(I)=6 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 6█";:GO TO 212
210 IF CP(I)=7 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 7█";:GO TO 212
211 IF CP(I)=8 THEN PRINT TAB(IT+2*(I-1));"▓ 8█";:GO TO 212
212 TE=1:FORI=1TONP:TE=TE*CP(I):NEXT
213 IF TE=0THEN GOTO197
215 IN=IN+1:O=0:D=0
219 REM ------------------------------------------EVALUATION DE LA COMBINAISON
220 FOR I=1 TO NP:DP(I)=CP(I):R(I)=P(I):IF CP(I)=P(I) THEN O=O+1:DP(I)=0:R(I)=9
225 NEXT
230 FOR I=1 TO NP
240 FOR J=1 TO NP
```

```
250 IF I=J THEN GO TO 300
260 IF DP(I)<>R(J) THEN GO TO 300
270 D=D+1:DP(I)=0:R(J)=9:GO TO 310
300 NEXT J
310 NEXT I
459 REM ----------------------------------------------AFFICHAGE DE LA REPONSE
460 PRINT TAB(IT+2*NP);" ■■";O;"▌ ■";D;"▌";
462 A=POS(0):B=IT+18
463 IF A>38 THEN GO TO 466
464 FOR AI=A TO B:PRINT " ";:NEXT
466 PRINT
470 PRINT
480 IF IN=8 THEN PRINT "■■■■■■":IT=20:REM -------------CHANGEMENT DE DEMI-ECRAN
490 IF O=NP THEN GOSUB 800:REM ------------------------------------------GAGNE !
500 IF IN=16 THEN GOSUB 900:END:REM ------------------------------------PERDU !
510 GO TO 190
800 REM -------------------------------------------------------------S/P VICTOIRE
801 IF IN=1 THENPRINT " ■■GAGNE DU PREMIER COUP !■"
802 IF IN>1 THENPRINT TAB(IT);" ■■GAGNE EN ";IN;"▌ COUPS"
810 FOR Z=1 TO 500:NEXT
820 IF IN=1 THENPRINT"■                              ":PRINT"■";
821 IF IN>1 THENPRINT TAB(IT);"■                      ":PRINT"■";
830 FOR Z=1 TO 200:NEXT
840 GO TO 800
850 RETURN
900 REM --------------------------------------------------------------S/P DEFAITE
902 FORLL=1TO4
905 PRINT TAB(IT);" ■■PERDU !■"
910 FOR Z=1 TO 200:NEXT
920 PRINT TAB(IT);"■             ":PRINT "■";
930 FOR Z=1 TO 200:NEXT
940 NEXT
942 PRINT " SOLUTION : ";
950 FORI=1TONP
954 IF P(I)=1 THEN PRINT "■■ 1■";:GO TO 990
955 IF P(I)=2 THEN PRINT "■■ 2■";:GO TO 990
956 IF P(I)=3 THEN PRINT "■■ 3■";:GO TO 990
957 IF P(I)=4 THEN PRINT "■■ 4■";:GO TO 990
958 IF P(I)=5 THEN PRINT "■■ 5■";:GO TO 990
959 IF P(I)=6 THEN PRINT "■■ 6■";:GO TO 990
960 IF P(I)=7 THEN PRINT "■■ 7■";:GO TO 990
961 IF P(I)=8 THEN PRINT "■■ 8■";
990 NEXT
995 PRINT "▌"
999 RETURN
1000 REM ---------------------------------------------------------S/P MODE D'EMPLOI
1005 PRINT "■■IL S'AGIT DE TROUVER PARMI NC COULEURS,"
1010 PRINT "REPEREES PAR UN NUMERO COMPRIS ENTRE"
1020 PRINT "                ■1■ ET ■NC■,"
1030 PRINT "UNE COMBINAISON DE NP D'ENTRE ELLES"
1040 PRINT "  (LES REPETITIONS SONT POSSIBLES)"
1050 PRINT:PRINT "POUR PROPOSER UNE COMBINAISON,TAPEZ"
1060 PRINT "POUR CHACUNE DES POSITIONS POSSIBLES :"
1070 PRINT " ■-LE NUMERO DE LA POSITION (1 A NP)"
1080 PRINT " -PUIS LE NUMERO DE LA COULEUR PROPOSEE"
1085 PRINT "    A CETTE POSITION (1 A NC)"
1090 PRINT:PRINT "■LA COMBINAISON EST PRISE EN COMPTE DES"
1100 PRINT "QUE LES NP POSITIONS ONT ETE AFFECTEES,"
1110 PRINT " SANS APPUYER SUR ■RETURN■"
1120 PRINT:PRINT "LE RESULTAT EST FOURNI PAR 2 NOMBRES"
1130 PRINT " ■-NBRE D'ELEMENTS BONS DANS L'ORDRE"
1140 PRINT " ■-NBRE D'ELEMENTS BONS EN DESORDRE"
1150 PRINT "■■■APPUYER SUR ■■■ POUR CONTINUER"
1160 GETR$:IFR$=""THENGOTO1160
1170 PRINT "■■TANT QU'UNE COMBINAISON N'EST PAS PRISE"
1180 PRINT "EN COMPTE VOUS POUVEZ :"
1190 PRINT "■-L'ANNULER,EN TAPANT ■■■ POUR UNE              POSITION OU UNE COULEUR"
```

```
1200 PRINT "-CHANGER LA COULEUR PROPOSEE A UNE"
1210 PRINT " POSITION,EN TAPANT■LE NUMERO DE CETTE"
1215 PRINT " POSITION,PUIS LE NUMERO DE LA NOUVELLE  COULEUR"
1220 PRINT "■■■VOUS AVEZ LE DROIT A 16 TENTATIVES"
1230 PRINT "■■■■■■■BONNE CHANCE !"
1240 PRINT "■■■■■APPUYER SUR ■C■ POUR COMMENCER"
1250 GETR$:IFR$=""THEN GO TO 1250
1260 RETURN
```

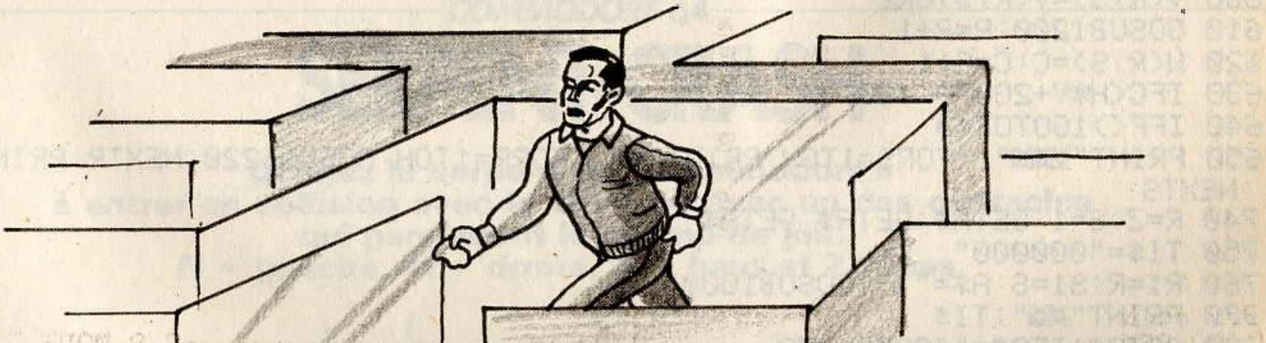
COMMENTAIRES :

Ligne 6 à 14 : présentation du jeu
Ligne 15 à 17 : choix pour savoir si vous voulez le mode d'emploi
Ligne 20 à 60 : choix du nombre de joueurs et du nombre de combinaisons
Ligne 70 à 142 : affichage du jeu
Ligne 145 à 147 : choix d'une couleur
Ligne 150 à 180 : choix des combinaisons par l'ordinateur
Ligne 180 à 215 : entrée de votre combinaison
Ligne 220 à 310 : évaluation de la combinaison proposée
Ligne 460 à 470 : affichage de la réponse
Ligne 480 : changement du demi-écran
Ligne 490 à 500 : test de fin du jeu
Ligne 800 à 850 : affichage de la victoire
Ligne 900 à 999 : affichage de la solution en cas de perte
Ligne 1000 à 1260 : explication du jeu

COMMODORE 64

TILT-MAN

Trois tailles de labyrinthe pour un tilt-man qui doit s'échapper le plus vite possible. J = gauche, K = droite, I = haut, M = bas. Prêt ? Courez...



```
140 DIMW(19,11),V(19,11),D(4)
150 POKE53280,12:X=RND(-TI)
160 PRINT "■■■■ LABYRINTHE !■■"
170 H=8:V=6
180 INPUT"UN PETIT,UN MOYEN OU UN GROS ";A$
185 IFA$=""THENRUN
190 X=ASC(A$):IFX=80GOTO 220
200 H=12:V=9:IFX=77GOTO 220
210 H=18:V=10
220 X=200:FORI=1TOH:W(I,0)=X:NEXTI
230 FORI=1TOV:W(0,I)=X:W(H+1,I)=X:NEXTI
235 INPUT"■VOULEZ VOUS ASSISTER A LA CONSTRUCTION ";A$
236 F=0:IFASC(A$)<>79THENF=1
240 Z=INT(RND(1)*H+1)
250 PRINT"■":PRINT" ";:FORI=1TOH
260 :A$="__":IFI=ZTHENA$="  "
270 :PRINTA$;:NEXTI
```

```
280 PRINT
290 :FORJ=1TOV:PRINT" |";
300 : FORI=1TOH:PRINT"  |";:NEXTI
310 :PRINT:PRINT" |";
320 FORI=1TOH:PRINT"_|";:NEXTI:PRINT:NEXTJ
350 W(Z,1)=1:C=2:R=Z:S=1:GOTO 400
360 IFR<>HTHENR=R+1:GOTO 390
370 R=1:IFS<>VTHENS=S+1:GOTO 390
380 S=1:GOTO 390
390 IFW(R,S)=0GOTO 360
400 FORJ=1TO4:D(J)=0:NEXTJ
410 D(1)=W(R-1,S)=0
420 D(2)=W(R,S-1)=0
430 D(3)=W(R+1,S)=0
440 D(4)=W(R,S+1)=0AND(C>V*H/2ORS<V)
450 D=0:FORJ=1TO4:D=D+D(J):NEXTJ
460 IFD=0GOTO 360
470 X=RND(1)*D
480 FORD=1TO4:X=X-D(D):IFX<0THENNEXTD
490 ONDGOTO 510, 530, 600, 550
500 STOP
510 R=R-1:V(R,S)=2
520 GOTO540
530 S=S-1:V(R,S)=1
540 GOSUB1200:GOTO 620
550 IFS<VGOTO 570
560 X=200:FORJ=1TOH:W(J,V+1)=X:NEXTJ
570 V(R,S)=V(R,S)OR1
580 GOSUB1200:S=S+1:IFS>VANDC<H*V+1THENC=C+1:GOTO 380
590 GOTO 620
600 V(R,S)=V(R,S)OR2
610 GOSUB1200:R=R+1
620 W(R,S)=C:C=C+1
630 IFC<H*V+2GOTO 400
640 IFF<>1GOTO740
650 PRINT"▒▒▒";:FORS=1TOV:PRINT"▒";:FORR=1TOH:GOSUB1220:NEXTR:PRINT:PRINT
 :NEXTS
740 R=Z:S=1:GETA$:GETA$:GETA$
750 TI$="000000"
760 R1=R:S1=S:A$="▪":GOSUB1000
770 PRINT"▒▒";TI$
780 GETA$:IFA$=""GOTO 770
790 D=ASC(A$)
800 IFD=77GOTO 870
810 IFD=74GOTO 890
820 IFD=75GOTO 920
830 IFD<>73GOTO 770
840 IFS=1GOTO 770
850 IFABS(V(R,S-1)-1)=1GOTO 770
860 S=S-1:GOTO 940
870 IFABS(V(R,S)-1)=1GOTO 770
880 S=S+1:GOTO 940
890 IFR=1GOTO 770
900 IFV(R-1,S)<2GOTO 770
910 R=R-1:GOTO 940
920 IFV(R,S)<2GOTO 770
930 R=R+1
940 A$=" ":GOSUB1000
950 IFS<=VGOTO 760
960 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒FELICITATIONS !"
970 FORJ=1TO1000:NEXT
```

```
980 GETZ$:IFZ$<>""GOTO980
990 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓":END
1000 PRINT"▒"
1010 FORJ=1TOS1*2-1:PRINT:NEXT
1020 FORJ=1TOR1:PRINT"▐▌▌";:NEXTJ:PRINT"▌▌";A$:RETURN
1200 IFF=1THENRETURN
1201 PRINT"▒":FORJ=1TOS*2-1:PRINT:NEXTJ
1210 FORJ=1TOR:PRINT"▐▌▌";:NEXTJ:PRINT"▌▌";
1220 A$="  ":X=V(R,S):IFX<2THENA$="  |"
1230 PRINTA$;"██▒";:A$="   ":IFX=2THENA$="__"
1240 IFX=0THENA$="_|"
1250 IFX=1THENA$="  |"
1260 PRINTA$;"⌐";:RETURN
```

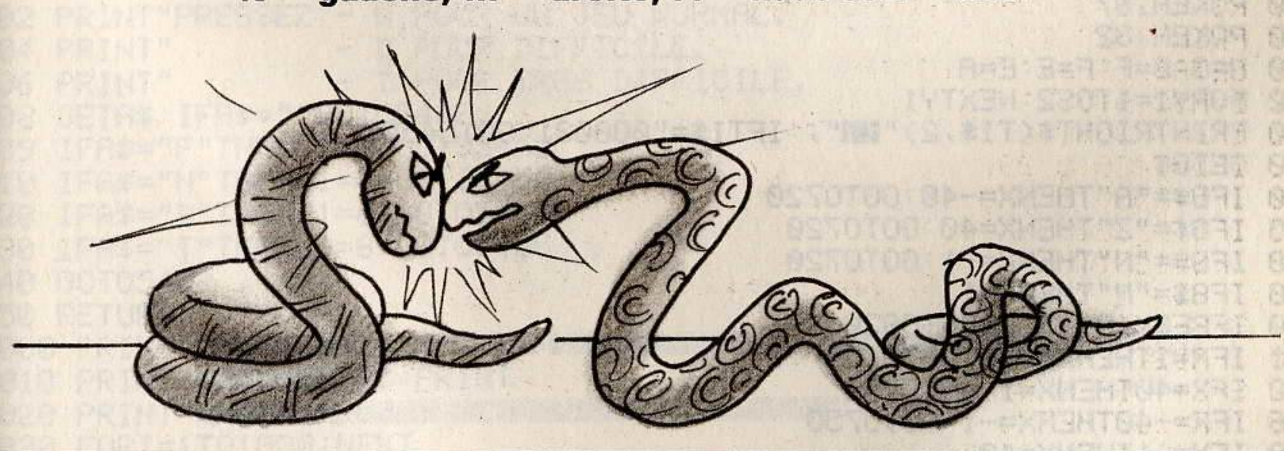
COMMENTAIRES :

Ligne 140 à 170 : initialisation des variables du jeu
Ligne 180 à 230 : taille du labyrinthe
Ligne 235 à 236 : visualisation de la construction
Ligne 240 à 740 : création du labyrinthe
Ligne 750 : remise à zéro du temps
Ligne 760 à 770 : affichage du temps
Ligne 780 à 830 : test du clavier
Ligne 840 à 850 : retour si aucune touche n'est pressée
Ligne 860 : vous vous déplacez vers le haut
Ligne 870 à 880 : vous vous déplacez vers le bas
Ligne 890 à 910 : vous vous déplacez à gauche
Ligne 920 à 930 : vous vous déplacez à droite
Ligne 940 : saut à la ligne 1000
Ligne 950 : test si le joueur a gagné
Ligne 960 à 990 : fin de la partie
Ligne 1000 à 1260 : affichage de votre joueur

COMMODORE 64

SERPENT-CRASH

Obligez le serpent du « Commodore » à entrer en collision avec le vôtre ou avec un des obstacles qui parsèment le champ de jeu.
N = gauche, M = droite, A = haut et Z = bas.



```
2 GOSUB5000
3 R=102:E1=48:D1=48:X=1
4 PRINT"⌐"
5 FORI=1024TO1063:POKEI,R:NEXT
6 FORI=1103TO1983STEP40:POKEI,R:NEXT
7 FORI=2023TO1984STEP-1:POKEI,R:NEXT
8 FORI=1944TO1064STEP-40:POKEI,R:NEXT
```

```
10 FORI=1154TO1173:POKEI,R:NEXT
20 FORI=1213TO1373STEP40:POKEI,R:NEXT
40 FORI=1354TO1194STEP-40:POKEI,R:NEXT
100 FORA1=1237TO1240
110 READB1
112 DATA20,9,12,20
114 POKEA1,B1
116 NEXTA1
118 POKE32986,E1
120 FORA1=1246TO1249
122 READB1
124 DATA49,57,56,53
126 POKEA1,B1
128 NEXTA1
130 POKE32994,D1
160 RESTORE
200 FORK=1386TO1906STEP80
202 FORL=1TOL1
204 B1=INT(35*RND(2))
205 IFK+B1>1393THENIFK+B1<1414GOTO208
206 POKEK+B1,42
208 NEXTL
209 NEXTK
290 A=1523:Y=1:X1%=225:X2%=224:X3%=226:GOTO292
291 X1%=197:X2%=196:X3%=198
292 P=1106:W=1536:TI$="000000":POKEX1%,129:POKEX2%,24:POKEX3%,16
300 REM
318 GOSUB1000
320 U1=PEEK(A+C1)
328 IFU1<>RANDU1<>42GOTO340
330 IFC1=1THENC1=40:GOTO337
332 IFC1=40THENC1=-1:GOTO337
334 IFC1=-1THENC1=-40:GOTO337
336 IFC1=-40THENC1=1
337 U1=PEEK(A+C1)
338 IFU1=RORU1=42GOTO330
340 A=A+C1
345 IFPEEK(A)=81GOTO2000
347 IFPEEK(A)=87THENA=A-C1:Y=5:GOTO602
350 POKEA,87
360 POKEH,32
370 H=G:G=F:F=E:E=A
602 FORY1=1TOS2:NEXTY1
610 PRINTRIGHT$(TI$,2)"▮■▮";:IFTI$="000031"GOTO4500
650 GETG$
700 IFG$="A"THENX=-40:GOTO720
705 IFG$="Z"THENX=40:GOTO720
708 IFG$="N"THENX=-1:GOTO720
710 IFG$="M"THENX=1
720 IFPEEK(P+X)<>RGOTO830
721 IFX=1THENX=-40:GOTO750
742 IFX=40THENX=1:GOTO750
746 IFX=-40THENX=-1:GOTO750
748 IFX=-1THENX=40
750 IFPEEK(P+X)<>RGOTO830
752 IFX=1THENX=-40:GOTO830
754 IFX=40THENX=1:GOTO830
756 IFX=-40THENX=-1:GOTO830
758 IFX=-1THENX=40
830 IFPEEK(P+X)=87GOTO3000
831 IFPEEK(P+X)=42GOTO4000
```

```
832 IFPEEK(P+X)=81THENW1=W:W=T:V1=V:V=U:U=V1:T=W1:P=W1:GOTO300
835 P=P+X:POKEP,81:POKEW,32
840 W=V:V=U:U=T:T=P
900 GOTO300
1000 Y=Y+1:IFY<6GOTO1040
1002 L=C
1003 C1=INT(4*RND(5)+1)
1005 IFC1=2THEN C1=40
1020 IFC1=3THEN C1=-1
1030 IFC1=4THENC1=-40
1032 IFL=-C1GOTO1003
1033 Y=1
1040 RETURN
2000 P$="     JE VOUS HEURTE!":GOSUB10000
2005 GOTO4010
2040 P$="PAS DE CHANSE JE GAGNE":GOSUB10000:FORI=1TO2000:NEXT
2042 P$="POUR REJOUER,PRESSER UNE TOUCHE":GOSUB10000
2450 GETA$:IFA$=""GOTO2450
2460 GOTO3
3000 P$="     VOUS ME HEURTEZ":GOSUB10000
3010 E1=E1+1:IFE1=58GOTO3030
3020 GOTO4
3030 P$="     BRAVO! VOUS GAGNEZ ":GOSUB10000:FORI=1TO2000:NEXT
3040 PRINT:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓POUR REPARTIR PRESSEZ UNE CLEF"
3050 GOTO 2450
4000 P$="VOUS HEURTEZ UN OBSTACLE!":GOSUB10000
4010 D1=D1+1:IFD1=58GOTO2040
4020 GOTO4
4500 P$="  LE TEMPS EST FINI":GOSUB10000
4502 GOTO4010
5000 REM CHOIX DES PARAMETRES
5200 PRINT:PRINT"▓   PRESSEZ:- L POUR LENT
5210 PRINT"              R POUR RAPIDE
5220 GETA$:IFA$=""GOTO5220
5230 IFA$="L"THENS2=50:GOTO5400
5240 IFA$="R"THENS2=1:GOTO5400
5250 GOTO5220
5400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
5402 PRINT"PRESSEZ:- N POUR UN JEU NORMAL.
5404 PRINT"         - D POUR DIFFICILE.
5406 PRINT"         - T POUR TRES DIFFICILE.
5408 GETA$:IFA$=""GOTO5408
5409 IFA$="F"THENL1=1:GOTO5450
5410 IFA$="N"THENL1=4:GOTO5450
5420 IFA$="D"THENL1=6:GOTO5450
5430 IFA$="T"THENL1=8:GOTO5450
5440 GOTO5408
5450 RETURN
10000 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓":PRINT
10010 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓"P$:PRINT
10020 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
10030 FORI=1TO1000:NEXT
10400 RETURN
```

COMMENTAIRES :

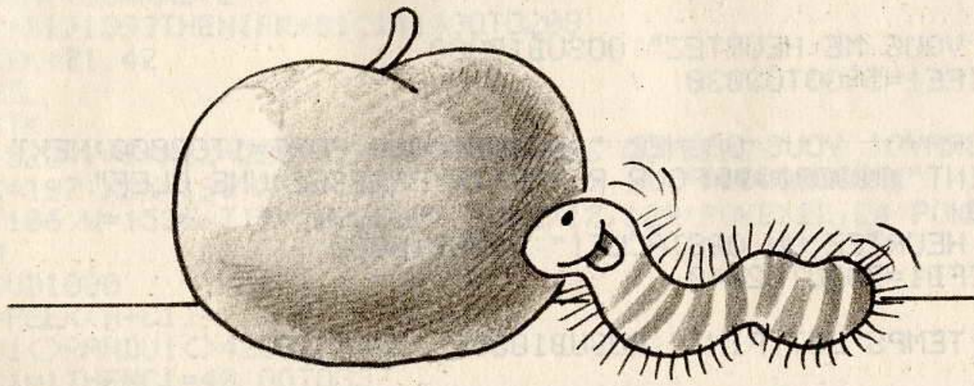
Ligne 2 : saut à la routine de choix des paramètres
Ligne 3 : initialisation des variables
Ligne 5 à 40 : tracé du décor à l'écran
Ligne 100 à 128 : affichage de tilt 1985
Ligne 130 à 209 : affichage des obstacles
Ligne 290 à 292 : mise à jour des variables
Ligne 300 à 610 : déplacement de la ▶

chenille
Ligne 650 à 710 : test du clavier
Ligne 720 à 1033 : boucle principal du jeu
Ligne 2000 à 2005 : test de collision
Ligne 2040 à 2460 : fin du jeu
Ligne 3000 à 3020 : test de collision
Ligne 4000 à 4020 : test de collision entre vous et un obstacle
Ligne 4500 à 4502 : le temps limite est atteint
Ligne 10000 à 10400 : affichage d'un message

COMMODORE 64

POM POM POM POM...

Empêchez une chenille de grandir en tirant sur ses pommes préférées et sur ses nouveaux anneaux.
A = gauche, S = droite, et L = feu.



```
1 W=0:M=9:X=2010
2 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147)
15 FORG=1TO9:Z(G)=1080-G:NEXTG
20 FORK=0TO50:POKE1105+INT(RND(1)*840),160:NEXTK:POKEZ(1),81
30 POKEX,65
31 GOSUB610
34 IFT=0THEN40
35 G=PEEK(R-40):IFG=32THEN38
36 T=0:POKER,32:GOTO500
38 IFR<1064THENT=0:POKER,32:GOTO40
39 POKER,32:R=R-40:POKER,30
40 A=PEEK(197):IFA=64THEN30
50 IFA=10THEN100
60 IFA=13THEN200
70 IFA=42THEN300
80 GOTO30
100 IFX=1984THEN30
110 IFPEEK(X-1)<>32THEN30
120 POKEX,32:X=X-1:GOTO30
200 IFX=2023THEN30
210 IFPEEK(X+1)<>32THEN30
220 POKEX,32:X=X+1:GOTO30
300 IFT=1THEN30
310 T=1:R=X-40:POKER,30:GOTO30
500 IFG=160THENPOKER-40,127:SC=SC+1
510 IFG=127THENPOKER-40,255:SC=SC+1
520 IFG=255THENPOKER-40,32:SC=SC+3
530 IFG=81THENPOKER-40,160:SC=SC+30:GOTO2000
540 GOTO40
```

```
610 W=W+1:IFW>9THENW=1
611 IFZ(W)>2023THENZ(W)=1075
612 IFZ(W)=0THEN790
624 Q=PEEK(Z(W)+1)
630 IFQ=32THENPOKEZ(W),32:Z(W)=Z(W)+1:POKEZ(W),81:GOTO790
640 IFQ=30THENPOKEZ(W),160:SC=SC+1:Z(W)=0:GOTO790
650 IFQ=65THEN2100
660 POKEZ(W),32:Z(W)=Z(W)+40:POKEZ(W),81
790 IFW=9THENW=0
791 RETURN
2000 R=R-40
2010 FORP=0TOM
2020 IFR=Z(P)THENZ(P)=0:FORG=PTOM:Z(G)=Z(G+1):NEXTG:N=N-1:GOTO2031
2030 NEXT:GOTO40
2031 FI=0:FORP=1TOM:FI=FI+Z(P):NEXT:IFFI<>0THEN30
2032 IFM=1THENM=9:N=M:GOTO2035
2033 M=M-1
2035 FORP=1TOM:Z(P)=1080-P+(20-2*M)*40:POKE1064+INT(RND(1)*880),160:NEXTP
2036 GOTO 31
2100 PRINTCHR$(147):PRINT"VOUS ETES MORT !!!"
2110 PRINT"VOUS AVEZ REALISE LE SCORE DE ";SC;" POINTS"
2120 GETA$:IFA$=""THEN2120
2130 RUN
```

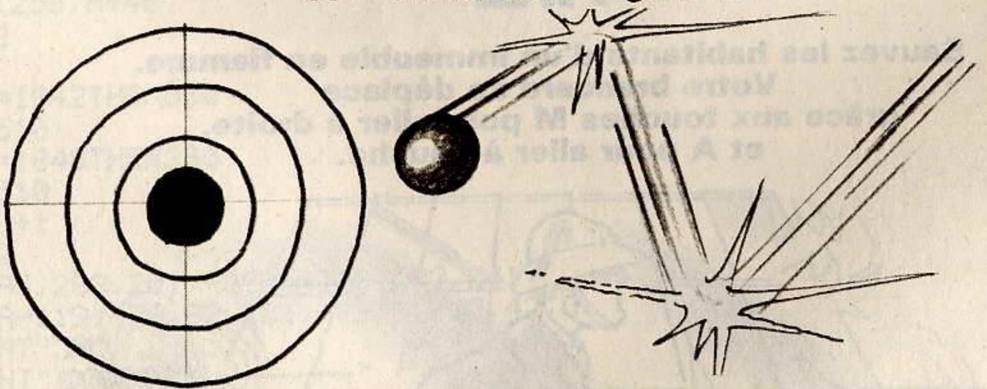
COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 20 : initialisation des variables
Ligne 40 à 220 : test du clavier et déplacement de la balle
Ligne 300 à 310 : déplacement du missile
Ligne 500 à 540 : teste la collision, la chenille et un missile puis augmente le score si nécessaire
Ligne 620 à 796 : déplacement de la chenille
Ligne 2000 à 2032 : la chenille est touchée
Ligne 2035 : la chenille est morte
Ligne 2100 à 2130 : fin de la partie

COMMODORE 64

SUPER-BABALLE !

Dirigez une balle vers sa cible grâce à des déviations judicieusement choisies. A = droite et B = gauche.



```
1 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"π";CHR$(147)
2 FORI=1024TO1063:POKEI,102:NEXTI:FORI=1063TO1063+24*40STEP40:POKEI,102
4 POKEI+1,102:NEXTI:FORI=1985TO2022:POKEI,102:NEXTI
10 Z=1065+INT(RND(1)*38)+INT(RND(1)*22)*40
20 X=1465:Y=1:POKEZ,87:TI$="000000"
21 POKEX,81
```

```
22 GETA$:IFA$=""THEN25
23 IFA$="A"THEN400
24 IFA$="S"THEN500
25 REM POUR RALENTIR CE JEU,IL SUFFIT  DE TAPER '26 FORR=1TO30:NEXTR
26 FORR=1TO30:NEXTR
29 A=PEEK(X+Y)
30 IFA=32THENPOKEX,32:X=X+Y:GOTO21
40 IFA=102THENY=-1*Y:GOTO21
50 IFA=87THEN100
60 IFA=77THEN:POKEX,32:X=X+Y:GOTO200
70 IFA=78THEN:POKEX,32:X=X+Y:GOTO300
80 GOTO21
100 PRINTCHR$(147):PRINT"BRAVO,VOUS AVEZ GAGNE":PRINT
110 PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE EST DE ";INT((9999-TI)/100);" POINTS !!!"
120 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
130 GETA$:IFA$=""THEN130
140 IFA$="O"THENRUN
150 IFA$<>"N"THEN130
160 END
200 IFY=1THENY=40:GOTO240
210 IFY=-1THENY=-40:GOTO240
220 IFY=40THENY=1:GOTO240
230 Y=-1
240 X=X+Y:GOTO29
300 IFY=1THENY=-40:GOTO240
310 IFY=-1THENY=40:GOTO240
320 IFY=40THENY=-1:GOTO240
330 Y=1:GOTO240
400 IFPEEK(X+Y)=102THEN29
405 IFPEEK(X+Y)=87THEN100
410 POKEX+Y,77:GOTO29
500 IFPEEK(X+Y)=102THEN29
505 IFPEEK(X+Y)=87THEN100
510 POKEX+Y,78:GOTO29
```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 à 4 : affiche le cadre du jeu
Ligne 10 : choisi l'emplacement de la cible
Ligne 21 : affiche la balle
Ligne 22 à 24 : test du clavier
Ligne 29 à 80 : test des différentes collisions
Ligne 100 à 160 : fin de la partie
Ligne 200 à 240 : rebond 1
Ligne 300 à 330 : rebond 2
Ligne 400 à 410 : déviation 1
Ligne 500 à 510 : déviation 2

COMMODORE 64

FIRE

Sauvez les habitants d'un immeuble en flamme. Votre brancard se déplace grâce aux touches M pour aller à droite, et A pour aller à gauche.

```
0 SC=SC+0
1 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"♥"
2 RESTORE
3 GOSUB 2000
10 IFA=0THENA=160:B=102:C=87:D=81:E=78:F=77:G=103:H=100:Y=32:IFM=0THENM=1
21 POKE1256,M+48
23 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"SC
30 A1=1307:F1=1308:G1=1346:C1=1267:G2=1347:E1=1306
35 IFB1<>0THEN60
40 B1=1833:F2=1834:B2=1839:D1=1793:G3=1872:G4=1873:D2=1799:E2=1838
50 G5=1878:G6=1879:H1=1835:H2=1836:H3=1837
60 POKEB1,B:POKEB2,B:POKED1,D:POKED2,D
70 POKEE2,E:POKEF2,F:POKEG3,G:POKEG4,G
80 POKEG5,G:POKEG6,G:POKEH1,H:POKEH2,H
90 POKEH3,H
100 REM
110 Z=PEEK(197)
120 IFZ=64THEN300
130 IFZ=10THEN200
140 IFB1=1845THEN300
150 POKEB1,Y:POKEB2,Y:POKED1,Y:POKED2,Y:POKEE2,Y:POKEF2,Y:POKEG3,Y:POKEG4,Y
160 POKEG5,Y:POKEG6,Y:POKEH1,Y:POKEH2,Y:POKEH3,Y
170 B1=B1+6:B2=B2+6:D1=D1+6:D2=D2+6:E2=E2+6:F2=F2+6:G3=G3+6:G4=G4+6
180 G5=G5+6:G6=G6+6:H1=H1+6:H2=H2+6:H3=H3+6
190 GOTO300
200 IFB1=1833THEN300
210 POKEB1,Y:POKEB2,Y:POKED1,Y:POKED2,Y:POKEE2,Y:POKEF2,Y:POKEG3,Y:POKEG4,Y
220 POKEG5,Y:POKEG6,Y:POKEH1,Y:POKEH2,Y:POKEH3,Y
230 B1=B1-6:B2=B2-6:D1=D1-6:D2=D2-6:E2=E2-6:F2=F2-6:G3=G3-6:G4=G4-6
240 G5=G5-6:G6=G6-6:H1=H1-6:H2=H2-6:H3=H3-6
250 GOTO300
300 POKEA1,Y:POKEC1,Y:POKEE1,Y:POKEF1,Y:POKEG1,Y:POKEG2,Y
310 READS
320 IFA1=1796THEN500
321 IFA1=1802THEN600
322 IFA1=1808THEN700
323 IFA1=1697THEN800
330 A1=A1+S:C1=C1+S:E1=E1+S:F1=F1+S:G1=G1+S:G2=G2+S
340 POKEA1,A:POKEC1,C:POKEE1,E:POKEF1,F:POKEG1,G:POKEG2,G
350 GOTO60
500 IFH2=1836THEN330
510 M=M+1
520 IFM=4THENEND
530 POKE1256,M+48
540 GOTO2
550 END
600 IFH2=1842THEN330
610 GOTO510
700 IFH2=1848THEN330
710 GOTO510
800 SC=SC+1
810 GOTO2
1000 DATA5,283,201,-200,-158,123,241
1010 DATA-119,-78,82,121,-79,-77,3,42,0
2000 PRINT"♥▓"
2010 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓┌────────┐"
2020 PRINT"│┌┐┌┐┌┐│▓█████████│└┘││└┘│▓█████████├──┴──┤▓█████████│┌┐┌┐│"
2030 PRINT"│└─┘└─┘│▓█████████├────────┤"
2040 PRINT"│┌──┐┌──┐│▓█████████│└─┘└─┘│▓█████████├────────┤▓█████████│┌──┐┌──┐│"
2050 PRINT"│└──┘└──┘│▓█████████├────────┤▓█████████";
2060 PRINT"──────────────────────────────";
2070 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓NOMBRE DE RESCAPES :"
```

```
2080 PRINT"■■■■■■■■■■■■EQUIPE DE SAUVETEURS NO:"
2090 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
2100 PRINT"■■     ■■■■■■  +  ■■■■■■■■■     ■■■■■■■■ˇ  ˇ  "
2998 PRINT"■"
2999 RETURN
```

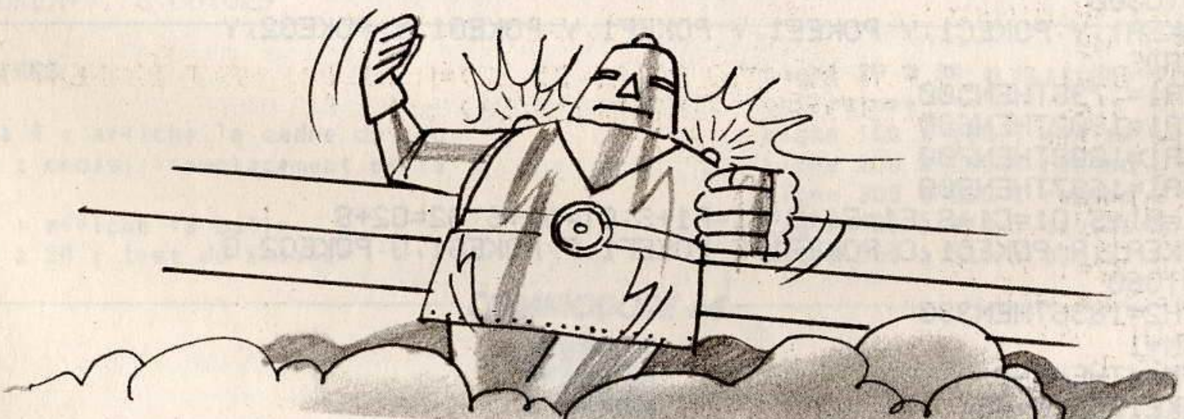
COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 50 : initialisation des variables
Ligne 60 à 90 : affichage du décor à l'écran
Ligne 110 à 130 : test clavier
Ligne 140 à 160 : affichage des dessins
Ligne 170 à 190 : mouvement des brancards à droite
Ligne 230 à 260 : mouvement des brancards à gauche
Ligne 300 à 350 : test de collision
Ligne 500à 810 : remise à zéro après collision
Ligne 1000 à 1110 : données du jeu
Ligne 2000 à 2060 : affichage de l'immeuble
Ligne 2070 à 2999 : affichage du texte du jeu

COMMODORE 64

ROBOTS

Des robots vous poursuivent dans une pièce aux murs électrifiés. Seule solution pour survivre, les pousser contre les murs.
7 = haut et gauche, 8 = haut, 9 = haut et droite, 4 = gauche.
6 = droite, 1 = bas et gauche
2 = bas, 3 = bas et droite.



```
4 POKE 53280,12:POKE53281,13
5 PRINT"■■"
10 PRINT TAB(17);"ROBOTS■■"
20 PRINT"VOUS ETES DANS UNE PIECE DONT LES MURS"
30 PRINT"SONT ELECTRIFIES.IL Y A CINQ ROBOTS DE  PROTECTION AVEC VOUS."
40 PRINT"ILS VEULENT VOUS TUER.ILS SONT DESSINES COMME CECI:"
50 PRINT"'+';VOUS COMME CECI:'*' ET LES CLOISONS ELECTRIFIEES:'X'."
60 PRINT"VOTRE SEULE CHANCE DE SURVIE EST QU'ILS TOUCHENT LES CLOISONS."
70 PRINT"POUR BOUGER: 7.8.9"
80 PRINT"             4.*.6"
90 PRINT"             1.2.3"
100 PRINT
110 PRINT"S=NE PAS BOUGER"
120 PRINT"A=ABANDON,SITUATION SANS ESPOIR"
130 PRINT"0=SAUT GIGANTESQUE"
140 PRINT
```

```
150 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER UNE PETITE MINUTE !!"
180 DIM A(30,30),A1(30,30),N(12),L(5),M(5),L1(5),M1(5)
190 REM
210 FOR B=1 TO 30
220 FOR C=1 TO 30
230 X=INT(10*RND(1))
240 IF X=5 THEN 270
250 A(B,C)=ASC(" ")
260 GOTO 280
270 A(B,C)=ASC("X")
280 NEXT C
290 NEXT B
295 PRINT"⊐"
300 FOR D=1 TO 10
310 A(D,1)=ASC("X"):A(D,20)=ASC("X")
320 NEXT D
330 FOR F=1 TO 20
340 A(1,F)=ASC("X"):A(10,F)=ASC("X")
350 NEXT F
360 GOTO 410
370 H=INT(2+8*RND(1))
380 I=INT(2+18*RND(1))
390 IF A(H,I)<>ASC(" ")THEN 370
400 RETURN
410 GOSUB 370
420 A(H,I)=ASC("*")
430 J=H:K=I
440 FOR N9=1 TO 5
450 GOSUB 370
460 A(H,I)=ASC("+")
470 L(N9)=H:M(N9)=I
480 NEXT N9
490 FOR B1=1 TO 10:FOR B2=1 TO 20:A1(B1,B2)=A(B1,B2):NEXT B2:NEXT B1
500 FOR B1=1 TO 5:L1(B1)=L(B1):M1(B1)=M(B1):NEXT B1
520 J1=J:K1=K
530 Y9=0
535 PRINT"▩"
540 FOR D2=1 TO 10
550 FOR B2=1 TO 20
560 N$=CHR$(A(D2,B2))
570 PRINT N$;
580 NEXT B2
590 PRINT
600 NEXT D2
610 IF Y9<>10 THEN 640
620 PRINT
630 GOTO 890
640 GETY9$:IFY9$=""THEN640
641 IFY9$="A"THEN 1230
642 IFY9$="0"THEN 860
643 IFY9$="S"THEN 1070
644 Y9=ASC(Y9$)-48
645 IFY9<0ORY9>9THEN 640
649 PRINT"▩"
650 J2=J:K2=K
690 ON Y9 GOTO 820,800,780,840,890,760,700,720,740
700 J=J-1:K=K-1
710 GOTO 890
720 J=J-1
730 GOTO 890
740 J=J-1:K=K+1
```

```
750 GOTO 890
760 K=K+1
770 GOTO 890
780 J=J+1:K=K+1
790 GOTO 890
800 J=J+1
810 GOTO 890
820 J=J+1:K=K-1
830 GOTO 890
840 K=K-1
850 GOTO 890
860 PRINT"▓"
865 A(J,K)=32
870 J=INT(2+8*RND(1))
880 K=INT(2+18*RND(1))
890 IF A(J,K)=ASC("X")THEN 1260
900 A(J2,K2)=ASC(" ")
910 A(J,K)=ASC("*")
920 GOTO 1070
930 REM MOUVEMENT ROBOT
940 IF A(X,Y)=ASC("X")THEN 1040
950 X2=X:Y2=Y
960 X=SGN(J-X):Y=SGN(K-Y)
970 X=X+X2:Y=Y+Y2
980 IFA(X,Y)=ASC("*")THEN 1050
990 IF A(X,Y)=ASC(" ")THEN 1020
1000 A(X2,Y2)=ASC(" ")
1010 RETURN
1020 A(X,Y)=ASC("+")
1030 A(X2,Y2)=ASC(" ")
1040 RETURN
1050 G9=99
1060 RETURN
1070 PRINT"▓":FOR N9=1 TO 5
1080 X=L(N9):Y=M(N9)
1090 G9=0
1100 GOSUB 940
1110 IF G9<>0 THEN 1240
1120 L(N9)=X:M(N9)=Y
1130 NEXT N9
1140 FOR N9=1 TO 5
1150 IF A(L(N9),M(N9))<>ASC(" ")THEN 1170
1160 A(L(N9),(M9))=ASC("+")
1170 NEXT N9
1180 FOR N9=1 TO 5
1190 IF A(L(N9),M(N9))<> ASC("X")THEN 540
1200 NEXT N9
1210 PRINT"⊐VOUS AVEZ DETRUIT TOUS VOS ENNEMIS .VOUS AVEZ DONC GAGNE"
1220 GOTO 1290
1230 PRINT"⊐DOMMAGE,HEIN?"
1240 PRINT"⊐***VOUS AVEZ ETE DETRUIT PAR UN  ROBOT  CHANCEUX***"
1250 GOTO 1290
1260 PRINT"⊐HAUT VOLTAGE!!!!!!!!!!!!!!"
1270 PRINT"***** ZAP *****VOUS ETES MORT!!"
1280 PRINT
1290 INPUT"UNE AUTRE PARTIE(O/N)";N9$
1310 IF N9$<>"O"THEN 1400
1320 INPUT"MEME POSITION(O/N)";N9$
1340 IF N9$<>"O"THEN190
1345 PRINT"⊐"
1350 FOR B1=1TO 10:FOR B2=1 TO 20:A(B1,B2)=A1(B1,B2):NEXT B2:NEXT B1
```

```
1360 FOR B1=1 TO 5:L(B1)=L1(B1):M(B1)=M1(B1):NEXT B1
1380 J=J1:K=K1
1390 GOTO 530
1400 END
```

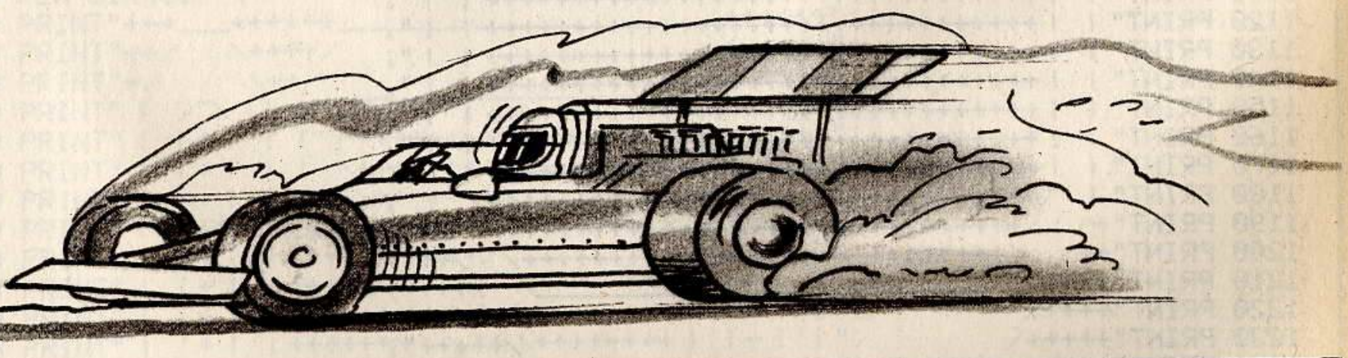
COMMENTAIRES :

Ligne 4 : couleurs
Ligne 5 : efface l'écran
Ligne 10 à 150 : instructions
Ligne 180 : dimensionnement des tableaux
Ligne 210 à 290 : créatïon du terrain
Ligne 295 : efface l'écran
Ligne 300 à 350 : dessin des murs externes
Ligne 360 à 400 : sous programmes de recherche d'affichage
Ligne 410 à 490 : enregistrement du tableau
Ligne 500 à 630 : affiche le tableau
Ligne 640 à 645 : test du clavier
Ligne 650 à 690 : aiguillage du programme
Ligne 700 à 850 : mouvement du joueur
Ligne 860 à 1010 : affichage et testde position
Ligne 1020 à 1200 : recherche
Ligne 1210 à 1280 : test si le joueur a perdu ou gagné
Ligne 1290 à 1400 : fin de partie

COMMODORE 64

RACER

Quatre circuits, quatre challenges, et, entre vos mains, le volant d'un bolide aux performances époustouflantes. Mais attention, vous n'êtes pas seul en piste. Que le meilleur gagne!



```
1 POKE53280,4:POKE53281,7
10 PRINT"[CLR][CRSR RIGHT x15]RACER "
11 REM CHOIX DES PARAMETRES
20 INPUT"[CRSR DOWN]NOMBRE DE VOITURES (1 A 4)";N
30 IFN<>1ANDN<>2ANDN<>3ANDN<>4THENPRINT"[CRSR UP]";:GOTO20
40 INPUT"[CRSR DOWN]QUEL CIRCUIT (1 A 4)";X
50 IFX<>1ANDX<>2ANDX<>3ANDX<>4THENPRINT"[CRSR UP]";:GOTO40
60 INPUT"[CRSR DOWN]COMBIEN DE TOURS (1 A 9)";L
70 IFL<1ORL>9THENPRINT"[CRSR UP]";:GOTO60
80 DIMB%(N),C%(N),N%(N),P(N),Q(N),V%(N),D%(8),G(4),L(4),S%(42),T%(42)
90 FORI=0TO42:READS%(I):READT%(I):IFT%(I)>NTHENS%(I)=0:T%(I)=0
100 NEXTI:FORI=0TO8:READD%(I):NEXTI
110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,3,1,3,-1,2
130 DATA0,0,0,0,-1,4,0,0,0,0,1,2,0,0,1,4,0,0,0,1,41,40,39,-1,-41,-40,-39
140 PRINT"[CRSR DOWN x3]":ONNGOSUB10030,10020,10010,10000:PRINT"[CRSR DOWN]"
145 REM BRANCHEMENT AU BON CIRCUIT
150 ONNGOSUB20030,20020,20010,20000:PRINT"[CRSR DOWN x2]POUR COMMENCER APPUYER SUR RETURN"
170 GETA$:IFA$=""THEN170
```

```
180 IFASC(A$)<>13THEN170
190 PRINT"♥";:ONNGOSUB20030,20020,20010,20000:ONXGOSUB1010,2010,3010,4010
200 G(1)=1120:G(2)=1725:G(3)=1113:G(4)=1120:POKEG(X),127
210 POKEG(X)+40,127:L(1)=1240:L(2)=1605:L(3)=1233:L(4)=1240
220 POKEL(X)-3,14:POKEL(X)-2,87:POKEL(X)-1,58:POKEL(X),96
230 POKEL(X)+36,20:POKEL(X)+37,15:POKEL(X)+38,21:POKEL(X)+39,18
240 FORI=1TON:POKEL(X)+I,128+I:N%(I)=48:POKEL(X)+40+I,N%(I):NEXTI
245 REM DEPLACEMENTS
250 FORI=1TON:V%(I)=-1:B%(I)=32:G=INT((N-I)/2):P(I)=G(X)+G+1+40*(2*G+I-N+1)
260 POKEP(I),I:NEXTI:FORI=1TO2000+2000*RND(1):GETA$:NEXTI
270 FORI=1TON:POKEP(I),128+I:NEXTI:TI$="000000"
280 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";RIGHT$(TI$,4);
290 A=0:GETA$:IFA$<>""THENI=ASC(A$)-48
300 IFI>0ANDI<43THENV%(T%(I))=(V%(T%(I))+S%(I))AND7
310 FORI=1TON:Q(I)=P(I)+D%(V%(I)+1):C%(I)=PEEK(Q(I))
320 IFC%(I)<>32ANDC%(I)<>127THEN350
330 POKEP(I),B%(I):P(I)=Q(I):B%(I)=C%(I):POKEP(I),128+I
340 IFB%(I)=127THENN%(I)=N%(I)+1:POKEL(X)+40+I,N%(I):IFN%(I)=L+48THEN360
350 NEXTI:GOTO280
360 P=P+1:POKEP(I),127:P(I)=L(X)+I:POKEP(I),128+I:POKEP(I)+40,P+176
370 B%(I)=32:IFP<>NTHEN280
380 GETA$:IFA$=""THEN380
390 IFASC(A$)<>13THEN380
400 CLR:RESTORE:GOTO10
1000 REM CIRCUIT 1
1010 PRINT"++++++___________________________++++++";
1020 PRINT"+++++/                           \+++++";
1030 PRINT"++++/                             \++++";
1040 PRINT"+++/  /‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\  \+++";
1050 PRINT"++/  /+++++++++++++++++++++++++++\  \++";
1060 PRINT"+/  /+++++++++++++++++++++++++++++\  \+";
1070 PRINT" |  /+++++++++++++++++++++++++++++++\  |";
1080 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1090 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1100 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1110 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1120 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1130 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1140 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1150 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1160 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1170 PRINT" |  |+++++++++++++++++++++++++++++++|  |";
1180 PRINT" |  \+++++++++++++++++++++++++++++++/  |";
1190 PRINT"+\  \+++++++++++++++++++++++++++++/  /+";
1200 PRINT"++\  \+++++++++++++++++++++++++++/  /++";
1210 PRINT"+++\  \_________________________/  /+++";
1220 PRINT"++++\                             /++++";
1230 PRINT"+++++\                           /+++++";
1240 PRINT"++++++ ‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾+++++";
1250 RETURN
2000 REM CIRCUIT 2
2010 PRINT"++++_________+++++++++_____________++++++";
2020 PRINT"+++/         \+++++++/             \+++++";
2030 PRINT"++/           \+++++/               \++++";
2040 PRINT"+/             |+++/                 \+++";
2050 PRINT" |   /‾‾‾‾‾\   |++/  /‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\   \++";
2060 PRINT" |  /++++++ |  |+/  /++++++++++++++\   \+";
2070 PRINT" |  |++++++/  /+/  /++++++++++++++++\   |";
2080 PRINT" |  |+++++/  /+/  /+++__________+++++|  |";
2090 PRINT" |  |++++/  /+/  /+++/          \++++|  |";
2100 PRINT" |  |+++/  /+/  /+++/            \+++|  |";
2110 PRINT" |  |++ |  /+ |  /+++/ /‾‾‾‾‾‾‾\  \++|  |";
2120 PRINT" |  |++ |  |+ |  |++/ /+++++++++++\ |++\ /+";
2130 PRINT" |  |++ |  |++\ \__/ /+++++++++++| |++ || +";
2140 PRINT" |  |++ |  |+++\    /++++++++++++| |++ || +";
2150 PRINT" |  |++ |  \++++‾‾‾‾+++++++++++++/  |++ || +";
2160 PRINT" |  |+++\  \_____________________/  /+++ || +";
2170 PRINT" |  |++++\                         /++++ || +";
```

```
2180 PRINT" | |+++++\                          /+++++/ |+";
2190 PRINT" | |++++++___________________________+++++/ /++";
2200 PRINT" |  \+++++++++++++++++++++++++++++++/ /+++";
2210 PRINT"+\  \_____________________________/ /++++";
2220 PRINT"++\                                /+++++";
2230 PRINT"+++\                              /++++++";
2240 PRINT"++++_____________________________++++++";
2250 RETURN
3000 REM CIRCUIT 3
3010 PRINT"+++_______________________________++++++";
3020 PRINT"++/                               \+++++";
3030 PRINT"+/                                 \++++";
3040 PRINT" |  /___________________________\   \+++";
3050 PRINT" | |++++++++++++++++++++++++++++++\ \++";
3060 PRINT" | |++++++++++++++++_________+++\   \+";
3070 PRINT" |  \___________________/      \+++\  |";
3080 PRINT"+\                              \++ |  |";
3090 PRINT"++‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\          |+ |  |";
3100 PRINT"+++++++++++++++++++\             |+ |  |";
3110 PRINT"+++_______________+++++++++++ |  |+ |  |";
3120 PRINT"++/             \_______/     /++ |  |";
3130 PRINT"+/                           /+++ |  |";
3140 PRINT" |  /‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\   /++++ |  |";
3150 PRINT" |  |++++++++++++++         +++++ |  |";
3160 PRINT" |  |++++++++++++++++______+++++++ |  |";
3170 PRINT" |  |++++++++++++++__/     \++++++ |  |";
3180 PRINT" |  |+++++++++++__/         \+++++ |  |";
3190 PRINT" |  |+++++++++__/    /‾‾‾‾\   |++++ |  |";
3200 PRINT" |  \+++++___/   /‾‾+++++++ |  \++++/  |";
3210 PRINT"+\  \____/    /‾‾+++++++++++\  \___/  /+";
3220 PRINT"++\          /‾‾+++++++++++++++\      /++";
3230 PRINT"+++\      /‾‾+++++++++++++++++++\____/+++";
3240 PRINT"++++_____++++++++++++++++++++++++‾‾‾‾+++";
3250 RETURN
4000 REM CIRCUIT 4
4010 PRINT"+++___++++++_________________________++++++";
4020 PRINT"++/   \++++/                          \+++++";
4030 PRINT"+/     \++/                            \++++";
4040 PRINT" |  /\   | |  /‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\    \+++";
4050 PRINT" |  |+|  | |  |+++++++++++++++++++++++\  \++";
4060 PRINT" |  |+|  | |  \+++++++++++++++++++++++\  \+";
4070 PRINT" |  |+|  |+\   \+++++++++_____________++++\ |";
4080 PRINT" |  |+|  |++\   \++++++/           \+++ |  |";
4090 PRINT" |  |+|  |+++\   \++++/             \++ |  |";
4100 PRINT" |  |+|  |++++\   \++ |   /‾‾‾‾‾‾‾‾\   |+ |  |";
4110 PRINT" |  |+|  |+++++\   \+ |   |+++++++++ |  |+ |  |";
4120 PRINT" |  |+|  |++++++\   \ |   \+++++++++ |  |+ |  |";
4130 PRINT" |  |+|  |+++++++\   |\   \++++++++ |  |+ |  |";
4140 PRINT" |  |+|  |+++++++ |  |+\   \+++++++ |  |+ |  |";
4150 PRINT" |  |+|   \_______/  |++\   \++++++ |  |+ |  |";
4160 PRINT" |  |++\            /++++\   \+++++ |  |+ |  |";
4170 PRINT" |  |+++\          /++++++\   \+++ |  |+ |  |";
4180 PRINT" |  \++++_________++++++++\   \++ |  |+ |  |";
4190 PRINT"+\   \+++++++++++++++++++++++\  |+ |  |+ |  |";
4200 PRINT"++\   \++++++++++++++++++++++ |  |+ |  |+ |  |";
4210 PRINT"+++\   \_____________________/   |+ |  \__/  |";
4220 PRINT"++++\                            /+++\      /+";
4230 PRINT"+++++\                          /+++++\____/++";
4240 PRINT"++++++__________________________+++++++‾‾‾‾++";
4250 RETURN
9999 REM TOUCHES DE CONTROLE
10000 PRINT"CONTROLES▮▮▮▮▮▮▮POUR D ▮";
10010 PRINT"CONTROLES▮▮▮▮▮▮▮POUR C  ▮";
10020 PRINT"CONTROLES▮▮▮▮▮▮▮POUR B  ▮";
10030 PRINT"CONTROLES▮▮▮▮▮▮▮POUR A  ▮":RETURN
20000 PRINT"▮T<-D->Y▮";
20010 PRINT"▮O<-C->P▮";
```

```
20020 PRINT"█Q<-B->W█";
20030 PRINT"█B<-A->9█":RETURN

READY.
```

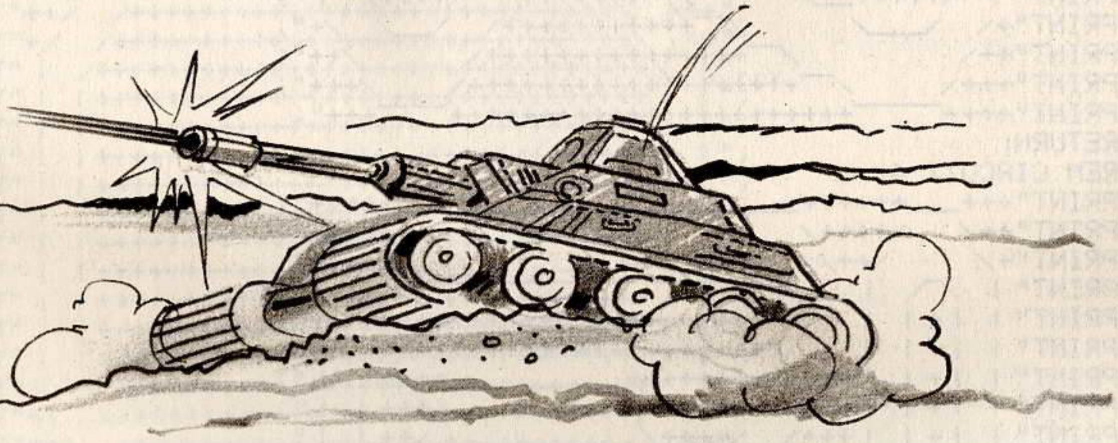
COMMENTAIRES :

Ligne 1 : Initialisation des couleurs de fond et d'écran
Ligne 10 à 70 : Choix des paramètres
Ligne 80 à 90 : Initialisation des variables
Ligne 140 à 150: Branchement aléatoire vers un circuit
Ligne 170 à 240 : Déplacement des voitures
Ligne 245 à 400 : Tests de collisions
Ligne 1000 à 1250 :Tracé du circuit I
Ligne 2000 à 2230 : Tracé du circuit II
Ligne 3000 à 3230 : Tracé du circuit III
Ligne 4000 à 4250 : Tracé du circuit IV
Ligne 10.000 à 20030 : Touches de contrôle

COMMODORE 64

TANKS

Lancez votre char dans une course infernale.
Votre but : rejoindre la base avant le char ennemi tout en détruisant le plus de cibles possibles.
Pour le joueur numéro un, 6 = droite, 4 = gauche et 5 = tir.
Pour le joueur numéro 2,
8 = droite, 0 = gauche et 9 = tir.



```
1 GOTO 1500
5 GOTO70
10 AD=1933:RR%=225:LR%=97:K%=81:R%=93:V%=40:DIMB(2):DIMC%(2):K1%=81:K2%=87
15 H%=1:L%=32:O%=226:UR%=98:HR%=64:D%=1:S1=1914:D1%=1:T1%=0
17 REM INITIALISATIONS
20 POKEAD-1,RR%:POKEAD,K%:POKEAD+1,LR%:POKEAD-V%,R%
25 POKEAD+V%,L%
30 IFE$<>"4"ANDE$<>"6"ANDE$<>"8"ANDE$<>"0"THENPOKEAD+V%-H%,L%:POKEAD+V%+H%,L%
40 RETURN
50 V%=40:POKEAD,K%:POKEAD+V%,O%:POKEAD-V%,UR%:POKEAD+X%,HR%
55 POKEAD-X%,L%
57 REM ANALYSE DES TOUCHES ENFONCEES
60 IFE$<>"4"ANDE$<>"6"ANDE$<>"8"ANDE$<>"0"THENPOKEAD-X%-V%,L%:POKEAD-X%+V%,L%
65 RETURN
70 R$="█                                    █"
75 PRINT"█"R$;
80 PRINT:FORI=1TO23:PRINT"█ █████████████████████████████████████ ":NEXT
90 PRINTR$;"█"
100 FORI=1TO10:ZF%=1+INT(37*RND(2))
103 IFI=1ANDZF%=37ORI=1ANDZF%=1GOTO100
105 FORK=1TOZF%:PRINT"█";:NEXT:PRINT"*█"
110 NEXTI
113 PRINT"██"
```

```
115 FORI=1TO10:ZF%=1+INT(37*RND(2))
120 FORK=1TOZF%:PRINT"■";:NEXT:PRINT"+■"
125 NEXTI
140 GOSUB10:T=TI
150 PRINT"■";"■  CANON 1 :"S%"■ TIRS     *  "Z%(1)"■ TOUCHES"
151 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
152 PRINT"■■ CANON 2■:"S1%"■ TIRS     *  "Z%(2)"■ TOUCHES";
153 IFB(1)=10ORB(2)=10GOTO730
154 IFP>0THENP=P-1:IFP=0THENK1%=81
155 IFQ>0THENQ=Q-1:IFQ=0THENK2%=87
158 GETE$:IFE$=""GOTO185
160 IFE$="8"ANDQ=0THENGOSUB1000:GOTO150
170 IFE$="4"ANDP=0THENT%=T%+1:D%=D%-1-4*(SGN(D%-1)-1):GOSUB700:GOTO150
172 IFE$="0"ANDQ=0THENGOSUB1200:GOTO150
175 IFE$="6"ANDP=0THENT%=T%+1:D%=D%+1-4*INT(D%/4):GOSUB700:GOTO150
180 IFE$="5"ANDP=0THENS%=S%+1:GOSUB590:GOTO150
182 IFE$="9"ANDQ=0THENS1%=S1%+1:GOSUB1400:GOTO150
185 IF(TI-T2)>20THENGOSUB900
190 GOTO150
200 T2=TI:OND%GOSUB205,220,210,230
202 RETURN
205 IFPEEK(AD-80)=L%ANDPEEK(AD-39)=L%ANDPEEK(AD-41)=L%THENAD=AD-40:V%=40:GOSUB20
206 RETURN
210 IFPEEK(AD+80)=L%ANDPEEK(AD+41)=L%ANDPEEK(AD+39)=L%THENAD=AD+40:V%=-40:GOSUB2
0
215 RETURN
220 V%=40
225 IFPEEK(AD+2)=L%ANDPEEK(AD-39)=L%ANDPEEK(AD+41)=L%THENAD=AD+1:X%=1:GOSUB50
227 RETURN
230 IFPEEK(AD-2)=L%ANDPEEK(AD-41)=L%ANDPEEK(AD+39)=L%THENAD=AD-1:X%=-1:GOSUB50
240 RETURN
500 IFD%=1THENV%=40:X%=0
510 IFD%=3THENV%=-40:X%=0
520 IFD%=2THENX%=1
530 IFD%=4THENX%=-1
535 REM ON TOURNE
540 RETURN
590 C%=1
600 GOSUB500:IFD%=2ORD%=4GOTO620
610 FORI=2TO11:WA=AD-I*V%:IFPEEK(WA)<>L%THENQTH=AD-(I-1)*V%:GOTO650
612 POKEWA,46:IFI>2THENPOKEWA+V%,L%
614 NEXT:POKEWA,L%:GOTO630
620 FORI=2TO11:WA=AD+I*X%:IFPEEK(WA)<>L%THENQTH=AD+(I-1)*X%:GOTO650
622 POKEWA,46:IFI>2THENPOKEWA-X%,L%
624 NEXT:POKEWA,L%
630 RETURN
650 IFI>2THENPOKEQTH,L%:GOTO660
655 RETURN
660 Z=PEEK(WA)
665 IFZ=42ORZ=43THENPOKEWA,L%:Z%(C%)=Z%(C%)+(85-2*Z)*(3-2*C%):B(Z-41)=B(Z-41)+1
670 IFZ=225ORZ=97ORZ=81ORZ=87ORZ=93ORZ=226ORZ=98ORZ=64GOTO682
680 RETURN
682 IFC%=2THENP=9:POKESA,102:K1%=102
684 IFC%=1THENQ=9:POKES1,102:K2%=102
686 RETURN
700 GOSUB500:IFABS(V%)>1THENGOSUB20
710 IFABS(X%)=1THENGOSUB50
720 RETURN
730 REM
740 T=INT((TI-T)/60)
745 REM FIN DU JEU
750 PRINT"■■■■■■■LE JEU A DURE : "T"■ SECONDES
770 PRINT"■■■■CANON 1 : "S%;TAB(19);"TIRS
780 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"Z%(1);TAB(19);"TOUCHES
790 PRINT"■■■■■CANON 2 : "S1%;TAB(19);"TIRS
792 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"Z%(2);TAB(19);"TOUCHES
810 PRINT"■■■■■■■■■■ON JOUE ENCORE ";:INPUTA$
820 IFASC(A$)=78THENEND
825 REM ON RECOMMENCE
830 CLR:GOTO70
```

```
900 E$="5":GOSUB500:IFP>0GOTO907
905 K%=K1%:GOSUB200
906 IFQ>0THENRETURN
907 SA=AD:AD=S1
910 D2%=D%:D%=D1%:K%=K2%:GOSUB200:S1=AD:AD=SA:D%=D2%:K%=K1%:RETURN
1000 T1%=T1%+1:D1%=D1%-1-4*(SGN(D1%-1)-1):D2%=D%:D%=D1%
1010 K%=87:SA=AD:AD=S1:GOSUB700:AD=SA:D%=D2%:K%=81:RETURN
1200 T1%=T1%+1:D1%=D1%+1-4*INT(D1%/4):D2%=D%:D%=D1%
1210 K%=87:SA=AD:AD=S1:GOSUB700:AD=SA:D%=D2%:K%=81:RETURN
1400 C%=2:SA=AD:AD=S1:D2%=D%:D%=D1%:GOSUB600:D%=D2%:GOSUB500:AD=SA:RETURN
1500 A$="█▀▌▐█▌ ▐█▌!"
1510 B$="█▀▌▐█▌ ▐█▌!"
1515 REM MARIGNAN
1516 REM INSTRUCTIONS
1520 PRINT"♫"
1530 PRINT"          TANKS"
1540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1550 PRINTA$
1560 PRINT
1570 PRINT"          6 : A DROITE"
1580 PRINT"          4 : A GAUCHE"
1590 PRINT"          5 : TIR LES *"
1600 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1610 PRINTB$
1620 PRINT
1630 PRINT"          8 : A DROITE"
1640 PRINT"          0 : A GAUCHE"
1650 PRINT"          9 : TIR LES +"
1660 PRINT:PRINT:PRINT
1670 PRINT"APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
1680 GET C$
1690 IF C$="" THEN 1680
1700 GOTO 5
```

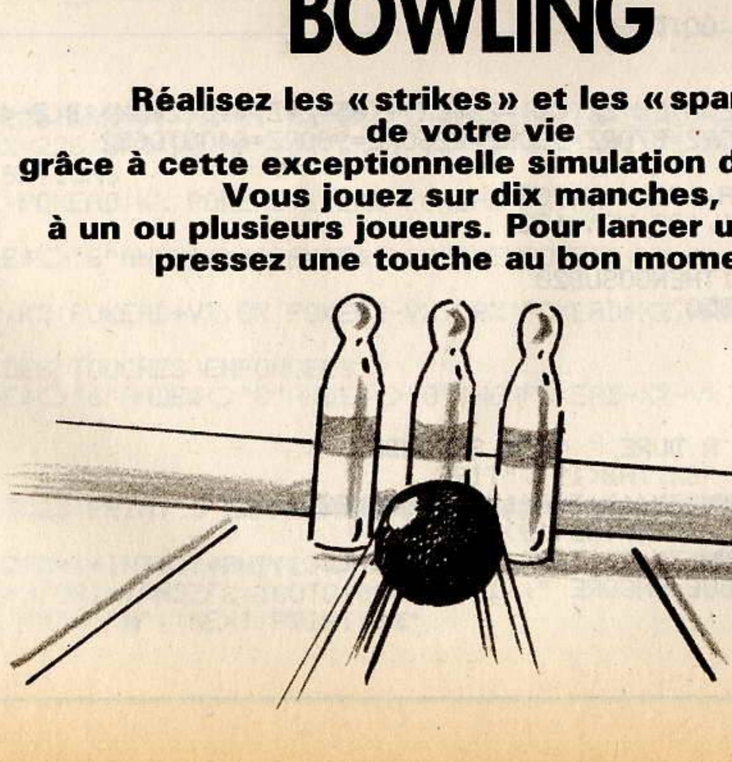
COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 15 : Iniatialisations des variables.
Ligne 20 à 55 : Analyse des touches enfonces.
Ligne 60 à 155 : Affichage des graphismes.
Ligne 160 à 182 : Tests du clavier.
Ligne 190 à 720 : Déplacements des chars à l'écran.
Ligne 745 à 900 : Fin de la partie.
Ligne 1500 à 1700 : Présentation du jeu.

COMMODORE 64

BOWLING

Réalisez les « strikes » et les « spares » de votre vie grâce à cette exceptionnelle simulation de bowling. Vous jouez sur dix manches, à un ou plusieurs joueurs. Pour lancer une boule, pressez une touche au bon moment.



```
1 REM COULEURS
2 POKE53280,0
3 POKE53281,0
4 PRINT"■"
10 REM BOWLING 64
20 GOSUB1000
30 PRINT"■■■BIENVENU AU TOURNOI DE BOWLING ANNUEL"
40 INPUT"■COMBIEN DE JOUEURS ?";P9
50 IFP9<1ORP9>INT(P9)THEN40
55 IFP9>4THENPRINT"DESOLE,LE MAXIMUM EST DE 4 !":GOTO40
60 DIMN$(P9),R(P9),S%(P9,21)
70 FORP=1TOP9:PRINT"■■JOUEUR #";P;" QUEL EST TON NOM ?"
72 INPUT "(10 LETTRES MAXI)";N$(P)
75 N$(P)=LEFT$(N$(P),10)
80 PRINT "NIVEAU : 1-10 (1=NOVICE, 10=PRO)":INPUT "CHOIX:";X
84 IFX<1ORX>10THEN80
88 R(P)=11-X:NEXT
90 DIMP(10),X(10),Y(10)
100 FORX=1TO10:READX(X),Y(X):NEXT
110 DATA31,12,33,11,33,13,35,10,35,12,35,14,37,9,37,11,37,13,37,15
120 FORX=1TO10:READT(X):NEXT
130 DATA2,5,8,11,15,19,23,27,31,35
200 GOSUB1200
210 FORF=1TO9
220 FORP=1TOP9
230 GOSUB2000
240 GOSUB3000
250 GOSUB4000
260 S%(P,2*F-1)=S:GOSUB2000
262 IFS=10THENGOSUB9000:GOTO270
264 GOSUB4000:S%(P,2*F)=S:GOSUB2000:IFS+S%(P,2*F-1)=10THENGOSUB9100:GOTO270
266 FORX=1TO3000:NEXT
270 NEXTP
280 NEXTF
500 F=10
510 FORP=1TOP9
520 GOSUB2000
530 GOSUB3000
540 GOSUB4000
550 S%(P,19)=S:GOSUB2000:IFS=10THENGOSUB9000:GOSUB3000
560 GOSUB4000
570 S%(P,20)=S:GOSUB2000
580 IFS+S%(P,19)<10THEN650
582 IFS+S%(P,19)=10THENGOSUB9100
584 IFS+S%(P,19)=20THENGOSUB9000
590 IFS+S%(P,19)=10ORS=10THENGOSUB3000
600 GOSUB4000:S%(P,21)=S
602 T0=S%(P,19):T1=S%(P,20)
604 IFS=10AND(T0+T1=10ORT0+T1=20)THENGOSUB9000
606 IFS+T1=10ANDT0=10THENGOSUB9100
650 NEXTP
700 GOSUB 5000
710 GOSUB 6000
800 PRINT"■VOULEZ VOUS REJOUER ???"
810 GETA$:IFA$=""THEN810
820 IF A$="O"THENRUN
830 IFA$<>"N"THEN800
999 END
1000 REM AFFICHE TITRE
1010 PRINT"■■■■■■■■■■■"TAB(16)"■BOWLING 64":PRINT:PRINT
1020 PRINTTAB(12);"MICRO-JEUX 1985"
1050 FORX=1TO2000:NEXT:RETURN
1200 REM AFFICHE BOWLING
1220 PRINT "■┌";:FORX=1TO38:PRINT"─";:NEXT:PRINT"┐"
1230 PRINT"┐ JOUEUR       JEU    |"TAB(39)" |"
1232 PRINT
1235 PRINT"┐ "TAB(20)"|   S C O R E:"TAB(39)" |"
1240 PRINT"┐ "TAB(20)"|"TAB(39)" |"
```

```
1250 PRINT"┐ "TAB(39)" ▏"
1260 PRINT"┬";:FORX=1TO38:PRINT"‾";:NEXT:PRINT"┐"
1270 GOSUB1360
1280 PRINT"└"TAB(39)"┘"
1290 FORX=1TO9:PRINT"┐"TAB(39)" ▏":NEXT
1300 PRINT"┬"TAB(39)"┐"
1310 GOSUB1360
1320 PRINT"└";:FORX=1TO38:PRINT"_";:NEXT:PRINT"┘"
1330 FORX=1TO2:PRINT"┐ "TAB(39)" ▏":NEXT
1340 PRINT"└";:FORX=1TO38:PRINT"_";:NEXT:PRINT"┘"
1350 RETURN
1360 PRINT"┐///////////////////PUBLIC/////////////////// ▏":RETURN
2000 REM INITIALISATIONS JOUEURS
2010 PRINT"▒":PRINT"▮▮                ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";TAB(15);"   ";TAB(35);"    ▒"
2015 PRINT"▮▮"N$(P);TAB(15);F;TAB(35)S%(P,2*F-1)+S%(P,F*2)
2020 RETURN
3000 REM INITIALISATIONS SCORES
3010 FORX=1TO10:P(X)=1:NEXT
3020 GOSUB3500:RETURN
3500 REM EFFACEMENT
3510 FORX=1TO10
3520 PRINT"▒";:FORX1=1TOX(X):PRINT"▮";:NEXT
3530 FORX1=1TOY(X):PRINT"▒";:NEXT:PRINT" ";:IFP(X)=1THENPRINT"▮●"
3550 NEXTX
3560 RETURN
4000 REM AFFICHAGE BALLE
4010 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
4020 GETR$:IFR$<>""THEN4020
4030 FORYC=8TO15
4040 PRINT"o▮";
4050 GOSUB 4950:IFR$<>""THEN4130
4060 PRINT" ▮▒";
4070 NEXTYC
4080 FORYC=16TO9STEP-1
4090 PRINT"o▮";
4100 GOSUB4950:IFR$<>""THEN4130
4110 PRINT" ▮▒";
4120 NEXTYC:GOTO4030
4130 IFR$="S"THENGOSUB6000:GOSUB1200:GOSUB2000:GOSUB3500:GOTO4000
4140 C=VAL(R$):IFC>3ANDC<7THENC=0:GOTO4160
4150 IFC>6THENC=-(C-6)
4160 REM DEPLACEMENT DROIT
4170 FORXC=1TO26
4180 PRINT" o▮";
4190 FORS=1TO10*R(P):NEXT
4200 :NEXT:XC=26
4210 REM AVEC UNE COURBE
4220 FORX1=1TOABS(C)
4230 PRINT" o▮";:XC=XC+1
4240 REM
4250 GOSUB4500
4260 IFSW=1THENRETURN
4270 NEXTX1
4280 YC=YC+SGN(C)
4290 ONSGN(C)+2GOTO4300,4320,4310
4300 PRINT" ▮▒o▮";:GOTO4320
4310 PRINT" ▮▒o▮";
4320 GOSUB4500
4330 IFSW=1THENRETURN
4340 GOTO4220
4500 REM TOUCHE OU LOUPE
4510 SW=0:S=0
4520 IFYC>7ANDYC<17THEN4550
4525 PRINT" ";:SW=1
4530 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▮                         BALLE PUBLIQUE !";
4540 FORX=1TO3000:NEXT:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮                         ";:SW=1:RETURN
4550 IFXC<38THEN4570
4560 PRINT" ";:SW=1:RETURN
4570 FORPN=1TO10:IFP(PN)=0THEN4600
4580 IFXC<X(PN)THENRETURN
4590 IFYC=Y(PN)ANDXC>=X(PN)THEN4620
4600 NEXTPN
4610 RETURN
4620 REM TOUCHE
4630 IFPN>1THEN4700
```

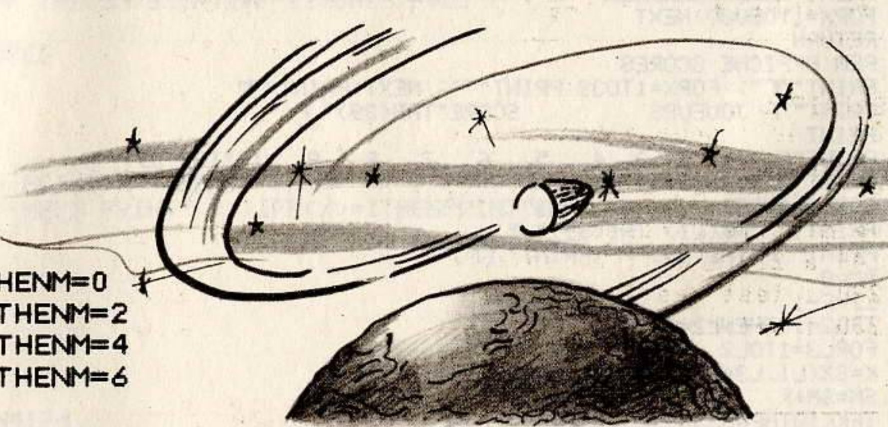
```
4640 IFRND(1)>.4ORC=0THEN4700
4650 FORX=1TO10:S=S+P(X):P(X)=0:NEXT:SW=1:PRINT" ";:GOSUB3500:RETURN
4700 S=1:P(PN)=0
4710 XP=X(PN):YP=Y(PN)
4730 FORPX=PNTO10
4740 IFABS(YP-Y(PX))>ABS(XP-X(PX))*2 THEN4760
4750 IFRND(1)<.4+R(P)/30+ABS(C)/15THENS=S+P(PX):P(PX)=0
4760 NEXTPX:PRINT" ";
4770 GOSUB3500:PRINT
4780 SW=1:FORX=1TO3000:NEXT:RETURN
4950 FORX=1TO10*R(P):NEXT
4955 GETR$:IFR$=""THENRETURN
4960 IFR$="S"THENRETURN
4965 IFR$>"0"ANDR$<="9"THENRETURN
4970 R$="":RETURN
5000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■   F I N   D E   L A   P A R T I E"
5020 FORX=1TO3000:NEXT
5040 RETURN
6000 REM AFFICHE SCORES
6010 PRINT"■■";:FORX=1TO38:PRINT"■";:NEXT:PRINT"■"
6020 PRINT"■ JOUEURS              SCORE"TAB(39)" |"
6025 PRINT
6030 PRINT"■  1  2  3  4   5   6   7   8   9   10"TAB(39)" |"
6040 PRINT"■ "TAB(39)" ■"
6050 FORL1=1TOP9
6060 PRINT"| "N$(L1);TAB(39)" |"
6065 PRINT"■ "TAB(39)" |":PRINT"■■";
6200 SM=0
6210 L2=F-1
6220 IFL2=10THENL2=9
6230 FORL3=1TOL2
6240 K=S%(L1,L3*2-1)+S%(L1,L3*2)
6250 SM=SM+K
6260 IFK<10THEN6350
6270 IFS%(L1,L3*2-1)<10THEN6340
6280 SM=SM+S%(L1,L3*2+1)
6290 IFS%(L1,L3*2+1)=10THEN6320
6300 SM=SM+S%(L1,L3*2+2)
6310 GOTO6350
6320 SM=SM+S%(L1,L3*2+3)
6330 GOTO6350
6340 SM=SM+S%(L1,L3*2+1)
6350 PRINTTAB(T(L3));STR$(SM);
6360 NEXTL3
6400 IFF<10THEN6500
6410 SM=SM+S%(L1,19)+S%(L1,20)+S%(L1,21)
6420 PRINTTAB(T(10));STR$(SM);
6500 PRINT:PRINT"■":NEXTL1
6510 PRINT"L";:FORX=1TO38:PRINT"_";:NEXT:PRINT"┘"
6520 PRINT"■■TAPEZ SUR C ..."
6530 GETR$:IFR$<>"C"THEN6520
6540 RETURN
9000 REM STRIKE
9010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■            STRIKE !! JOLI!"
9020 FORX=1TO3000:NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9030 RETURN
9100 REM SPARE
9110 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■           SPARE!!! PAS MAL!";
9120 FORX=1TO3000:NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9130 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 4 : initialisation des couleurs
Ligne 10 à 55 : choix du nombre des joueurs
Ligne 60 : initialisation des variables
Ligne 72 à 75 : entrée des noms des joueurs
Ligne 80 : choix du niveau de jeu
Ligne 99 à 710 : programme principal
Ligne 800 à 990 : fin d'une partie
Ligne 1000 à 2000 : affichage du jeu à l'écran
Ligne 2010 à 2020 : initialisation des joueurs
Ligne 3000 à 3020 : initialisation des scores
Ligne 3500 à 3560 : effacement d'une partie du décor
Ligne 4000 à 4150 : affichage de la boule
Ligne 4160 à 4200 : déplacement en ligne droite
Ligne 4210 à 4340 : déplacement avec une courbe
Ligne 4500 à 4610 : tests de collisions
Ligne 4630 à 4970 : vous avez touché les quilles
Ligne 5000 à 6540 : affichage du score
Ligne 9000 à 9030 : affichage du strike
Ligne 9100 à 9130 : affichage du spare ▶

MISSILE

Un missile vous poursuit sans relâche. Évitez-le et sauvez la Terre d'une destruction assurée. Utilisez les touches du curseur pour modifier votre trajectoire.



```
10 KEY OFF
20 GOTO140
30 D=(D+1)AND7:GOTO230
40 D=(D+7)AND7:GOTO230
50 IFI<XANDJ>YTHENM=1
60 IFI<XANDJ<YTHENM=3
70 IFI>XANDJ<YTHENM=5
80 IFI>XANDJ>YTHENM=7
90 IFABS(I-X)<4ANDJ>YTHENM=0
100 IFI<XANDABS(J-Y)<4THENM=2
110 IFABS(I-X)<2ANDJ<4THENM=4
120 IFI>XANDABS(J-Y)<4THENM=6
130 RETURN
140 SCREEN2,0:COLOR15,1,4:CLS
150 ON SPRITE GOSUB570
160 RESTORE400:FORW=0TO15:A$="":FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N)
170 PSET(RND(1)*255,RND(1)*191),RND(1)*15:NEXTQ:SPRITE$(W)=A$:NEXTW
180 X=100:Y=100:I=RND(1)*248:J=RND(1)*184
190 RESTORE560:FORQ=0TO7:READN,W:V(Q)=N:H(Q)=W:NEXTQ
200 SPRITEON
210 TI=TIME
220 ONSTICK(0)GOTO230,230,30,230,230,230,40,230
230 PUTSPRITE0,(X,Y),15,D+8
240 GOSUB50
250 IF 0<M1-M AND M1-M<=4 THEN M1=M1-.25:IFM1<0 THENM1=7.75
260 IF 4<M1-MTHEN M1=M1+.25:IFM1=8 THENM1=0
270 IF-4<M1-M AND M1-M<0 THEN M1=M1+.25:IFM1=8THENM1=0
280 IF M1-M<=-4 THEN M1=M1-.25:IFM1<0THEN M1=7.75
290 PUTSPRITE1,(I,J),6,M
300 X=X+H(D):Y=Y+V(D):I=I+1.5*H(M1):J=J+1.5*V(M1)
310 IFX<0THENX=0
320 IFI<0THENI=0
330 IFY>184THENY=184
340 IFJ>184THENJ=184
350 IFX>248THENX=248
360 IFI>248THENI=248
370 IFY<0THENY=0
380 IFJ<0THENJ=0
390 GOTO220
400 DATA8,8,8,28,28,62,54,20
410 DATA1,2,12,60,120,120,176,64
420 DATA0,0,96,248,63,248,96,0
430 DATA64,224,120,120,60,12,2,1
440 DATA40,108,124,56,56,16,16,16
450 DATA2,13,30,30,60,48,64,128
460 DATA0,6,31,252,31,6,0,0
470 DATA128,64,48,60,30,30,13,2
480 DATA16,16,56,40,186,254,238,170
490 DATA1,38,110,244,56,94,44,8
```

```
500 DATA240,96,252,55,252,96,240,0
510 DATA8,44,94,56,244,110,38,1
520 DATA85,119,127,93,20,28,8,8
530 DATA16,52,122,28,47,118,100,128
540 DATA0,15,6,63,236,63,6,15
550 DATA128,100,118,47,28,122,52,16
560 DATA-3,0,-2,2,0,3,2,2,3,0,2,-2,0,-3,-2,-2
570 SCREEN0:TE=TIME-TI:COLOR15,4,7:CLS:LOCATE10,10:PRINT"PERDU":PRINT:PRINT
580 PRINT"VOTRE TEMPS:";TE
590 IF HI<TE THEN HI=TE
600 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR TEMPS:";HI
610 PRINT:PRINT:PRINT"    <SPACE> POUR REJOUER"
620 IF INKEY$<>" " THEN 620:ELSE:RETURN140
```

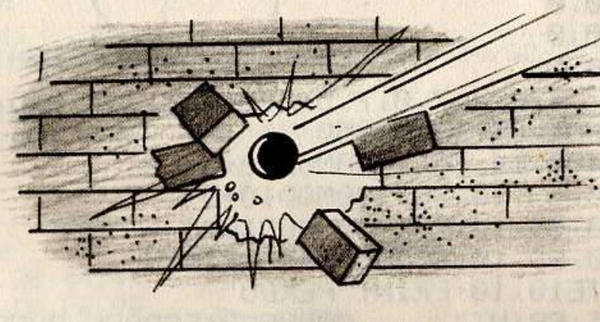
COMMENTAIRES :

Ligne 30 à 40 : sous programme de rotation du vaisseau
Ligne 50 à 130 : calcul de la position relative missile/vaisseau
Ligne 140 à 210 : initialisation
Ligne 220 : test des touches
Ligne 230 : affichage du vaisseau
Ligne 250 à 280 : orientation du missile
Ligne 290 : affichage du missile
Ligne 300 : déplacements
Ligne 310 à 380 : tests de sorties écran
Ligne 400 à 470 : sprites du missile
Ligne 480 à 550 : sprites du vaisseau
Ligne 560 : données de direction
Ligne 570 à 620 : nouvelle partie

MSX

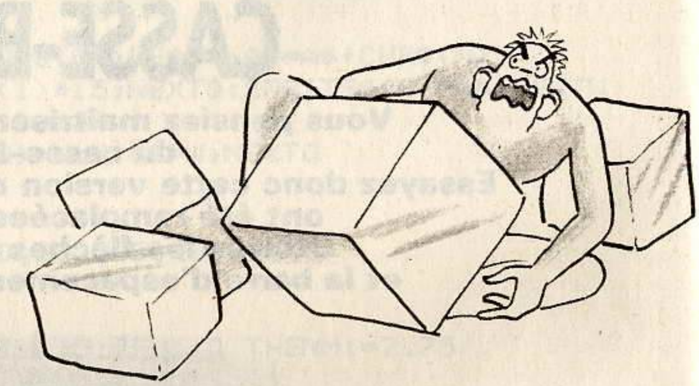
CASSE-BRIQUES

Vous pensiez maîtriser toutes les subtilités du casse-briques ? Essayez donc cette version ou les classiques raquettes ont été remplacées par deux flips... Utilisez les flèches pour les déplacer et la barre d'espacement pour les actionner.



```
10 GOTO40
20 H=SGN(H+.1)*(RND(1)*8-4):RETURN
30 H=-SGN(H+.1)*(RND(1)*8-4):RETURN
40 CT=1:BL=4
50 DEFINTV,H,X,Y,R,S:V=4:H=1:X=100:Y=100:R=100
60 SCREEN 3,0:COLOR 15,1,7:CLS
70 RESTORE390:FORW=0TO18:FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ:SPRITE$(W)=A$
80 A$="":NEXTW
90 LINE(0,0)-(255,191),6,B:LINE(4,191)-(250,191),15
100 LINE(4,20)-(250,30),4,BF:LINE(4,40)-(250,50),9,BF
110 LINE(4,60)-(250,70),12,BF:LINE(4,76)-(250,90),10,BF
120 PUTSPRITE15,(243,8),7,15:PUTSPRITE16,STEP(0,8),7,16
130 PUTSPRITE17,STEP(0,8),7,17:PUTSPRITE18,STEP(0,8),7,18
140 IFPOINT(X+2,Y+V)=15 THEN BL=BL-1:X=100:Y=100:R=100:IFBL=0THEN 600
150 IF POINT(X+2+H,Y)=6 THEN H=-H
```

```
160 IF POINT(X+2,Y+V)=6 THEN V=-V
170 IF POINT(X+H,Y)=10THENPSET(X+H,Y),12:GOSUB30:SC=SC+1
180 IF POINT(X+2,Y+V)=10THENPSET(X,Y+V),12:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
190 IF POINT(X+2+H,Y)=12THENPSET(X+H,Y),9:GOSUB30:SC=SC+1
200 IF POINT(X+2,Y+V)=12THENPSET(X,Y+V),9:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
210 IF POINT(X+2+H,Y)=9THENPSET(X+H,Y),4:GOSUB30:SC=SC+1
220 IF POINT(X+2,Y+V)=9THENPSET(X,Y+V),4:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
230 IF POINT(X+2+H,Y)=4THENPSET(X+H,Y),1:GOSUB30:SC=SC+1
240 IF POINT(X+2,Y+V)=4THENPSET(X,Y+V),1:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
250 GOSUB 550
260 X=X+H:Y=Y+V
270 IF STRIG(0)=-1THENFI=1
280 ON STICK(0)GOSUB290,290,350,290,290,290,360,290
290 PUT SPRITE0,(X,Y),3,0
300 IF FI=0 THEN PUTSPRITE1,(R,175),9,1:PUT SPRITE2,STEP(8,0),9,2
310 IF FI=1 THEN PUTSPRITE1,(R,175),8,3:PUT SPRITE2,STEP(8,0),8,4
320 IF R-3<X AND X<R+15 AND 175<Y AND Y<180 THENGOSUB370
330 IF FI=1 THEN FI=0
340 GOTO140
350 IFR>235THEN290ELSE R=R+4:GOTO290
360 IFR<4THEN290ELSE R=R-4:GOTO290
370 IF FI=1 THEN H=-H
380 V=-V:RETURN
390 DATA 96,240,240,96,0,0,0,0
400 DATA0,0,0,62,254,254,224,0
410 DATA0,0,0,124,127,127,7,0
420 DATA 12,30,60,120,240,192,192,0
430 DATA 48,120,60,30,15,7,7,0
440 DATA7,5,5,5,7,0,0,0
450 DATA2,6,2,2,7,0,0,0
460 DATA7,1,7,4,7,0,0,0
470 DATA7,1,3,1,7,0,0,0
480 DATA4,4,4,7,2,0,0,0
490 DATA7,4,7,1,7,0,0,0
500 DATA7,4,7,5,7,0,0,0
510 DATA7,1,1,2,2,0,0,0
520 DATA7,5,7,5,7,0,0,0
530 DATA7,5,7,1,7,0,0,0
540 DATA7,4,7,1,7,0,7,4,4,4,7,0,7,5,5,5,7,0,7,5,6,5,5,0,7,4,6,4,7,0,0,0
550 IF SC=CT*2108THENCT=CT+1:GOTO50
560 PUTSPRITE3,(243,40),14,SC/1000MOD10+5
570 PUTSPRITE4,STEP(0,6),14,SC/100MOD10+5
580 PUTSPRITE5,STEP(0,6),14,(SC/10)MOD10+5
590 PUTSPRITE6,STEP(0,6),14,SCMOD10+5:RETURN
600 SCREEN0:CLS:LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
610 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"     BARRE D'ESPACE POUR REJOUER"
620 IF INKEY$<>" "THEN620
630 RUN
```



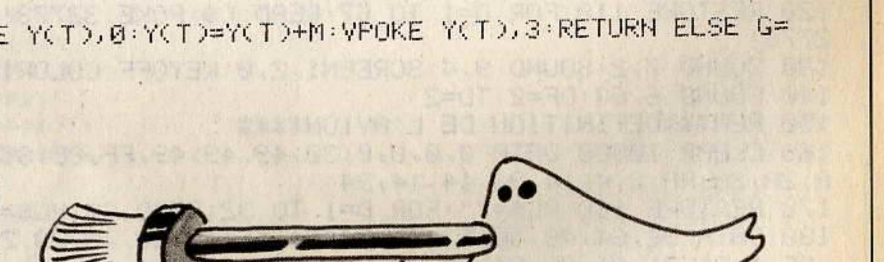
COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : sous programme de calcul du rebond de la balle
Ligne 60 à 130 : initialisation des décors
Ligne 140 : partie perdue
Ligne 150 à 160 : rebond sur les murs rouges
Ligne 170 à 240 : rebond sur les briques
Ligne 260 à 340 : déplacement de la balle et de la raquette
Ligne 350 à 360 : teste si la raquette est hors de l'écran
Ligne 370 à 380 : rebond sur la raquette
Ligne 390 à 430 : sprites de la balle et de la raquette
Ligne 440 à 540 : sprites des chiffres de 0 à 9 et du score
Ligne 550 à 590 : affichagé du score
Ligne 600 : affichage de "perdu" et nouvelle partie

KOINS

Des monstres vous traquent sans arrêt. Seule solution pour vous sortir de ce piège, les écraser après les avoir encerclés avec des blocs de glace. Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer dans les quatre directions.

```
10 SCREEN 2:DEFINT X,Y,Q,I,M,N,A,B,V,W,S,Z,G,T:FOR Q=0 TO TIME/(TIME-9999):I=RND
(1):NEXT Q
20 X=&H1821:FOR Q=0 TO 3:Y(Q)=&H180F+32*9:NEXT Q:S=40:P=0
30 RESTORE 340:FOR Q=0 TO 8*7-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
40 RESTORE 340:FOR Q=&H800 TO &H7FF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
50 RESTORE 340:FOR Q=&H1000 TO &HFFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
60 RESTORE 420:FOR Q=&H2000 TO &H1FFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
70 RESTORE 420:FOR Q=&H2800 TO &H27FF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
80 RESTORE 420:FOR Q=&H3000 TO &H2FFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
90 FOR Q=&H1820 TO &H17E0+32*24:IF RND(1)<.2 THEN VPOKE Q,2 ELSE VPOKE Q,0
100 NEXT Q
110 FOR Q=&H1800 TO &H1800+32*23 STEP 32:VPOKE Q,4:VPOKE Q+31,4:NEXT Q
120 FOR Q=&H1800 TO &H1800+31:VPOKE Q,4:VPOKE Q+32*23,4:NEXT Q
130 VPOKE X,1:TIME=0
140 VPOKE Y(T),3:IF VPEEK(X)=3 THEN GOTO 610
150 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN Q=X:GOSUB 180:BEEP
160 IF RND(1)*999<S THEN T=RND(1)*P:GOSUB 230:S=S+1
170 GOTO 140
180 IF I$=CHR$(28) THEN Z=1:GOTO 490
190 IF I$=CHR$(29) THEN Z=-1:GOTO 490
200 IF I$=CHR$(30) THEN Z=-32:GOTO 490
210 IF I$=CHR$(31) THEN Z=32:GOTO 490
220 RETURN
230 IF TIME>RND(1)*6000 THEN GOTO 280
240 IF VPEEK(Y(T)+Z)=1 THEN 610
250 Z=(INT(RND(1)*2)*31+1)*SGN(RND(1)-.5)
260 IF VPEEK(Y(T)+Z)=0 THEN VPOKE Y(T),0:Y(T)=Y(T)+Z:VPOKE Y(T),3
270 RETURN
280 IF G=1 THEN 300
290 IF INT(T)=INT(T/2) THEN M=SGN(Y(T)-X)+32*SGN(Y(T)/32-X/32) ELSE M=SGN(X-Y(T)
)+32*SGN(X/32-Y(T)/32)
300 IF VPEEK(Y(T)+M)=1 THEN 610
310 IF VPEEK(Y(T)+M)=0 THEN VPOKE Y(T),0:Y(T)=Y(T)+M:VPOKE Y(T),3:RETURN ELSE G=
0:GOTO 250
320 G=1:RETURN
330 REM --------FORMES----------
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA 10,54,7C,10,38,28,44,44
360 DATA FE,C6,AA,92,AA,C6,FE,00
370 DATA 10,7C,D6,7C,30,48,CC,48
380 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
390 DATA 18,24,42,99,99,42,24,18
400 DATA 00,18,3C,7E,7E,3C,18,00
410 REM --------COULEURS---------
420 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
430 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
440 DATA E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
450 DATA 61,61,61,61,61,61,61,61
460 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
470 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
480 DATA 61,61,61,61,61,61,61,61
490 Q=Q+Z
500 ON VPEEK(Q)+1 GOTO 520,560,540,550,570
510 GOTO 490
520 IF Q=X+Z THEN VPOKE X,0:X=X+Z:VPOKE X,1:RETURN
530 IF R<>0 THEN 590
540 R=R+1:GOTO 490
```



```
550 IF VPEEK(X+Z)=3 THEN 610
560 IFVPEEK(Q+1)=2ANDVPEEK(Q-1)=2ANDVPEEK(Q+32)=2ANDVPEEK(Q-32)=2ANDVPEEK(Q+33)=
2ANDVPEEK(Q-31)=2ANDVPEEK(Q+31)=2ANDVPEEK(Q-33)=2THENPLAY"V1503A06ABD":FORI=0T09
9:VPOKEQ,5:O=O:VPOKEQ,6:NEXTI:VPOKEQ,2:VPOKEX,0:X=X+Z:VPOKEX,1:P=P+1:GOSUB600:T=
P:GOTO600
570 RETURN
590 PLAY"V15L6403D05D":VPOKE X,0:X=X+Z:VPOKE X,1:VPOKE Q,2:R=0:RETURN
600 IF VPEEK(RND(1)*768+&H1800)=0 THEN Y(T)=&H1800+RND(0)*768:RETURN ELSE GOTO 6
00
610 PLAY"V15L6401AD02BE03CF04DG05EA06FB07GC":VPOKE X,5:FOR Q=0 TO 999:NEXT Q:SCR
EEN 0:LOCATE 13,9:PRINT"NIVEAU :";P:LOCATE 12,15:PRINT"TIME :";INT(TIME/3000);"m
n";INT(60*(TIME/3000-INT(TIME/3000)));"s":FOR Q=0 TO 5555:NEXT Q
620 IF INKEY$<>"" THEN RUN ELSE GOTO 620
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 80 : initialisation et définition des caractères
Ligne 90 à 130 : mise en place du décor
Ligne 140 à 170 : boucle principale
Ligne 180 à 220 : sous programme de déplacement de l'homme
Ligne 230 à 320 : sous programme de déplacement pour les monstes
Ligne 330 à 480 : données pour les redéfinitions de caractères
Ligne 490 à 580 : sous programme de déplacement des briques
Ligne 590 à 620 : fin de tableau - affichage du temps

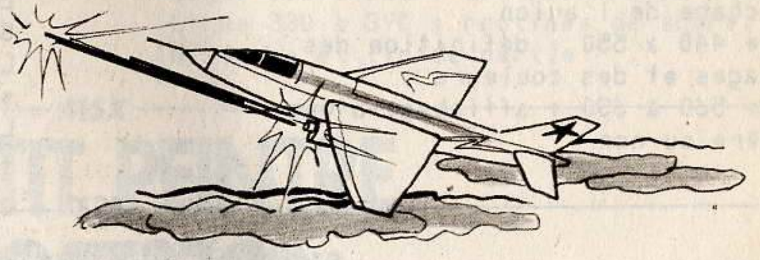
MSX

RAID

**Votre avion vous attend, prêt à décoller.
Bouclez votre ceinture
et... à vous les sensations fortes!
Salomez entre les obstacles
qui encombrent le ciel
ou, plus simple encore, détruisez-les. Les flèches servent à vous déplacer,
la barre d'espacement, à tirer.**

```
100 REM::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
110 DATA 3E,0,CD,D5,00,7B,32,51,C3,3A,50,C3,21,01,1B,CD,4D,00,21,15,1B,CD,4D,00,
6,10,80,21,05,1B,CD,4D,00,21,19,1B,CD,4D,00,21,0D,1B,CD,4D,00,21,21,1B,CD,4D,00,
3A,50,C3,21,09,1B,CD,4D,00,21,1D,1B,CD,4D,00,C9
120 RESTORE 110:FOR D=1 TO 67:READ C$:POKE 32773!+D,VAL("&H"+C$):NEXT D:DEFUSR=3
2773!
130 SOUND 7,2:SOUND 9,4:SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR15,1,1
140 SOUND 6,63:DF=2:TD=2
150 REM***DEFINITION DE L'AVION****
160 CLEAR 10000:DATA 0,0,0,0,30,49,49,49,FF,80,8C,88,8D,45,2D,11,79,26,12,A,CA,2
A,2A,2A,FA,2,4,14,94,14,14,94
170 RESTORE 160:AG$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:AG$=AG$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D
180 DATA 9E,64,48,50,53,54,54,54,5F,40,20,28,29,28,28,29,00,00,00,00,0C,92,92,92
,FF,1,31,21,A1,32,84,88
190 RESTORE 180:AD$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:AD$=AD$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D
200 DATA 0C,02,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,14,14,94,44,22,11,8,8,8
,8,A,B,9,4,2,1
210 RESTORE 200:DG$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:DG$=DG$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D
220 DATA 29,28,29,22,44,88,10,10,10,10,50,D0,90,20,40,80,B0,40,80,00,00,00,00,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
230 RESTORE 220:DD$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:DD$=DD$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D
240 SPRITE$(0)=AG$:SPRITE$(1)=AD$
250 SPRITE$(2)=DG$:SPRITE$(3)=DD$
260 PUTSPRITE 0,(80,10),1,0
270 PUTSPRITE 5,(80,10),,5
280 PUTSPRITE 1,(96,10),1,1
290 PUTSPRITE 6,(96,10),,6
300 PUTSPRITE 2,(80,26),1,2
310 PUTSPRITE 7,(80,26),,7
```

```
320 PUTSPRITE 3,(96,26),1,3
330 PUTSPRITE 8,(96,26),,8:HY=84:NV=2:CLS
340 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,7E,7E,7E,7E,7E,7E,00,00,00,3C,3C,3C,3C,00,00
,00,00
350 RESTORE 340:FOR D=1 TO 4:FOR T=1 TO 8:READ C$:B$(D)=B$(D)+CHR$(VAL("&H"+C$))
:NEXT T:NEXT D
360 DATA 00,00,00,00,00,30,30,30,00,7F,7F,7F,7F,3F,1F,0F,00,19,0D,05,05,C5,C5,C5
,05,FD,FB,EB,EB,EB,EB,EB
370 RESTORE 360:FD$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:FD$=FD$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D:S
PRITE$(5)=FD$
380 DATA 00,98,B0,A0,A0,A5,A5,A5,A0,AF,DF,D7,D7,D7,D7,D7,00,00,00,00,00,0C,0C,0C
,00,FE,FE,FE,FE,FC,F8,F0
390 RESTORE 380:FG$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:FG$=FG$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D:S
PRITE$(6)=FG$
400 DATA 03,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,3F,1F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,03,01,00
410 RESTORE 400:FA$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:FA$=FA$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D:S
PRITE$(7)=FA$
420 DATA FF,FF,FF,FC,F8,F0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,C0,80,00,F0,C0,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
430 RESTORE 420:FE$="":FOR D=1 TO 32:READ C$:FE$=FE$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT D:S
PRITE$(8)=FE$
440 REM***DEFINITION DU PAYSAGE*****
450 DATA 51,C0,E5,E0,EA,D4,AA,B5,3C,7E,C3,81,A5,BD,5A,0,0,18,66,0,0,30,CC,0
460 RESTORE 450:FOR AS=96 TO 112 STEP 8:FOR D=0 TO 7:READ C$:VPOKE AS*8+D,VAL("&
H"+C$):NEXT D:NEXT AS
470 VPOKE 8205,1*16+3
480 VPOKE 8204,15
490 VPOKE 8206,15*16+4
500 VPOKE 8219,3*16+3
510 VPOKE 8193,8*16+3:DF=10:TD=0
520 FOR D=0 TO 7:VPOKE 336+D,255
530 VPOKE 968+D,255:NEXT D
540 VPOKE 8207,16+14
550 VPOKE 8197,8*16+8:GOTO 720
560 REM***DEMO****
570 TD=TD+1:IF TD<DFTHEN RETURN 830
580 TD=0:EAU=INT(RND(1)*50)+1
590 IF EAU=1 THEN GOSUB 640
600 PRINT"<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<"
610 LOCATE RND(1)*25,22:PRINT"`"
620 LOCATE RND(1)*25,22:PRINT"h"
630 TZ=TZ+1:IF TZ=100 THEN PRINT"PPPPPPPPSCOREPPPP";SC;"PPPPPP":TZ=0:RETURN ELSE
 RETURN
640 REM***RIVIERE***
650 PRINT"PPP<<<<<<<<PPPPPPPP<<<<<<"
660 PRINT"PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP<<<<"
670 PRINT"PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP<<"
680 PRINT"<<<PPPPPPPPPP<<<<<<PPPPPPP"
690 PRINT"<<<<<PPPPP<<<<<<<<<<<<PPPP"
700 PRINT"<<<<<<<PP<<<<<<<<<<<<<<<PPP"
710 RETURN
720 REM***DECOLLAGE****
730 DF=50:TR=0:SOUND 9,6:SOUND 7,0:SOUND 3,0:K=255:L=31:GOTO 750
740 K=K-.5:L=L-.1:SOUND 2,K:SOUND 6,L:RETURN
750 PRINT"yyAVION EN RESERVE___";NV;"yy":FOR D=1 TO 12:FOR T=1 TO 5
760 TR=TR+1:IF TR<DF THEN 760 ELSE PRINT"yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy":TR=0:DF=DF+
(DF>0):GOSUB 740
770 NEXT T:
780 FOR T=1 TO 10
790 TR=TR+1:IF TR<DF THEN 790 ELSE PRINT"yyyyyyyyyyyy*yyyyyyyyyyyyyy":TR=0:DF=DF+
(DF>0):GOSUB 740
800 NEXT T:NEXT D:SOUND 7,2:SOUND 6,40:GOTO 810
810 REM*****
820 SOUND 9,6:SOUND 6,42:GOSUB 560
830 FU=FU-1:IF FU=0 THEN STOP ELSE B=USR(1):A=PEEK(50001!):Y=((A=14)-(A=7))*8:HY
=HY+Y:GOSUB 980:POKE 50000!,HY:GOSUB 870:GOSUB 1030
840 IF STRIG(0)=0 THEN 820
850 IF TR=1 THEN 820
860 PA=1:TY=HY+12:TX=38:TR=1:GOTO 820
870 IF TR=0 THEN RETURN
```



```
880 PA=PA+1:IF PA=5 THEN 910
890 TX=TX+2:SPRITE$(4)=B$(PA):PUTSPRITE 4,(TY,TX),8,4
900 RETURN
910 REM***
920 PL=VPEEK(6144+(INT(TX/8)*32)+INT(TY/8))
930 IF PL=219 THEN M=15:GOTO 950
940 IF PL=96 THEN FOR D=15 TO 0 STEP -1:SOUND 9,D:NEXT D:M=219:SC=SC+5
950 PA=0:SPRITE$(4)=R$:TR=0
960 VPOKE(6144+(INT(TX/8)*32)+INT(TY/8)),M
970 DF=DF+(DF>0):RETURN
980 REM
990 IF HY<28 THEN HY=28
1000 IF HY>204 THEN HY=204
1010 RETURN
1020 IF PL=219 THEN VPOKE (6144+(INT(TX/8)*32)+INT(TY/8)),M:GOTO 820
1030 REM
1040 PL=VPEEK(6304+INT(HY/8)+2)
1050 IF PL=96 THEN SOUND 6,63:FOR D=15 TO 0 STEP -.05:SOUND 9,D:NEXT D:NV=NV+(NV
>0):IF NV=0THEN SCREEN1,2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(10);"GAME OVER":PRINT
:PRINT:PRINT:PRINTTAB(4)"SCORE-";SC:FOR D=1 TO 1000:NEXT D:GOTO 110
1060 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 100 à 120 : mise en mémoire du langage machine
Ligne 130 à 140 : bruit de l'avion-initialisation écran
Ligne 150 à 430 : définition et affichage de l'avion
Ligne 440 à 550 : définition des paysages et des couleurs
Ligne 560 à 630 : affichage d'une rivière ou non
Ligne 640 à 710 : si oui, le faire
Ligne 750 : modifier les variables pour changer le temps de décollage
Ligne 840 : à T on tire
Ligne 890 : si oui alros l'obus descend
Ligne 920 à 970 : obus touche un bloc ? Si oui, effacement et score
Ligne 990 à 1010 : l'avion ne doit pas sortir de l'écran
Ligne 1020 à 1060 : si l'avion touche, alors un de moins

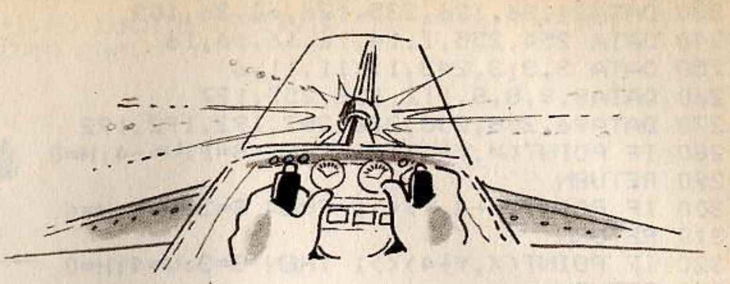
MSX

DESTROY

**Le sort de la base est entre vos mains.
Si un missile parvient à franchir vos tirs de barrage, tout est perdu.
Combinez l'action des touches du curseur pour vous déplacer dans huit directions.**

```
10 KEYOFF
20 SCREEN3,0:COLOR15,1,7:CLS
30 DEFINTX,Y,V,H,J,I
40 LINE(251,0)-(255,191),12,B:LINE(236,0)-(247,191),6,BF
50 RESTORE:FORW=0TO1:A$="":FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ
60 SPRITE$(W)=A$:NEXTW:X=100:Y=100:I=0:J=RND(1)*183
70 ONSPRITE GOSUB310
80 PUTSPRITE0,(I,J),15,0
90 IF POINT(I+3,J+5)=12THEN GOTO330
100 IF POINT(I+3,J+5)=6THEN PSET(I+3,J+5),1:I=0
110 I=I+2+RND(1)*4:J=J+RND(1)*8-4
120 SPRITE ON
130 V=0:H=0
140 ONSTICK(0)GOSUB230,240,250,260,270,280,290,300
150 PUTSPRITE1,(X,Y),7,1:X=X+H:Y=Y+V
160 IFY>183 THEN Y=183
170 IFJ>183 THEN J=183
180 IFJ<0 THEN J=0
190 IFY<0 THEN Y=0
200 GOTO 80
```

```
210 DATA 0,0,0,204,115,204,0,0
220 DATA 16,16,16,238,16,16,16,0
230 V=-4:H=0:RETURN
240 V=-3:H=3:RETURN
250 V=0:H=4:RETURN
260 V=3:H=3:RETURN
270 V=4:H=0:RETURN
280 V=3:H=-3:RETURN
290 V=0:H=-4:RETURN
300 V=-3:H=-3:RETURN
310 LINE(0,191)-(X,Y),2:LINE(0,191)-(X,Y),1:I=0:J=RND(1)*183
320 PUTSPRITE0,(I,J),15,0:SC=SC+1:RETURN
330 SCREEN0:COLOR15,4,7
340 LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
350 PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE:";SC
360 IFHI<SC THEN HI=SC
370 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR SCORE:";HI
380 PRINT:PRINT:PRINT"    <SPACE> POUR REJOUER"
390 IF INKEY$<>" " THEN390 ELSE20
```



COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 70 : initialisation du jeu
Ligne 80 à 120 : déplacement du missile
Ligne 130 à 150 : déplacement du viseur
Ligne 160 à 190 : tests de sortie de l'écran
Ligne 230 à 300 : sous programme de déplacement du viseur
Ligne 310 à 320 : destruction du missile
Ligne 330 à 390 : routines de score, hi-score et fin de partie

MSX

LE PETIT PEINTRE

Repeignez une pièce entière sans vous faire attraper par les monstres furieux de voir leur tranquillité troublée. Déplacez-vous avec maestria grâce aux touches fléchées du clavier.

```
10 KEY OFF
20 DEFINTX,Y,H,V,M,S
30 X=32:Y=32:H=4:V=0:S=2
40 FORM=0TO1:X(M)=224:H(M)=4:V(M)=0:NEXTM:NM=1:Y(0)=32:Y(1)=172
50 SCREEN3,0:COLOR15,1,7:CLS
60 RESTORE230:FORW=0TO4:A$="":FORQ=1TO 8 :READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ
70 SPRITE$(W)=A$:NEXTW
80 FOR Q=0 TO8 :LINE(Q*24+32,32)-(Q*24+32,168),15:NEXTQ
90 FORQ=0TO7:LINE(32,32+20*Q)-(224,32+20*Q),15:NEXTQ
100 IF POINT(X+H,Y+V)=15THENX=X+H:Y=Y+V:PSET(X,Y),12:SC=SC+1
110 IF POINT(X+H,Y+V)=12THENX=X+H:Y=Y+V
120 FORM=0TO1
130 IFPOINT(X(M)+H(M),Y(M)+V(M))=15 THEN X(M)=X(M)+H(M):Y(M)=Y(M)+V(M)
140 IF POINT(X(M)+H(M),Y(M)+V(M))=12 THEN X(M)=X(M)+H(M):Y(M)=Y(M)+V(M)
150 PUTSPRITEM+2,(X(M)-2,Y(M)-3),8,0
160 IF(Y(M)-32)MOD20+(X(M)-32)MOD24=0 THEN GOSUB360
170 IFX(M)=X AND Y(M)=Y THEN 410
180 NEXTM
190 PUTSPRITE0,(X-2,Y-3),5,S
200 ONSTICK(0)GOSUB280,290,300,290,320,290,340,290
210 IF SC=644 THEN470
220 GOTO100
```

```
230 DATA24,36,126,235,126,60,36,102
240 DATA 254,255,1,14,16,16,16,16
250 DATA 3,3,3,243,11,11,11,6
260 DATA8,8,8,8,112,128,255,127
270 DATA96,208,208,208,207,192,192,192
280 IF POINT(X,Y-4)<>1 THEN S=1:V=-4:H=0
290 RETURN
300 IF POINT(X+4,Y)<>1 THEN S=2:V=0:H=4
310 RETURN
320 IF POINT(X,Y+4)<>1 THEN S=3:V=4:H=0
330 RETURN
340 IF POINT(X-4,Y)<>1 THEN S=4:V=0:H=-4
350 RETURN
360 IF X=X(M)THENH(M)=0:V(M)=4*SGN(Y-Y(M)):RETURN
370 IF Y=Y(M)THENV(M)=0:H(M)=4*SGN(X-X(M)):RETURN
380 V(M)=0:H(M)=0
390 IFRND(1)>.5THENV(M)=SGN(RND(1)-.5)*4 ELSE H(M)=4*SGN(RND(1)-.5)
400 IF H(M)=0 AND V(M)=0 THEN390 ELSE RETURN
410 SCREEN0:COLOR15,4,7:CLS:HSC=HSC+SC:LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
420 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE:";HSC
430 IFHI<HSC THEN HI=HSC
440 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR SCORE:";HI
450 PRINT:PRINT:PRINT"      <SPACE> POUR REJOUER"
460 IF INKEY$<>" " THEN 460 ELSE HSC=0:SC=0:GOTO30
470 HSC=HSC+SC:GOTO30
```

COMMENTAIRES :
Ligne 20 : définition des variables
Ligne 30 à 4à : initialisation des variables
Ligne 50 à 90 : initialisation des décors et des sprites
Ligne 100 à 110 : déplacement du rouleau
Ligne 120 à 180 : déplacement des monstres
Ligne 190 : affichage du rouleau
Ligne 200 : test clavier
Ligne 210 : tableau terminé ?
Ligne 230 à 270 : définition des sprites
Ligne 280 à 350 : orientation du rouleau
Ligne 360 à 400 : orientation semi-aléatoire des monstres
Ligne 410 à 460 : nouvelle partie
Ligne 470 : nouveau tableau

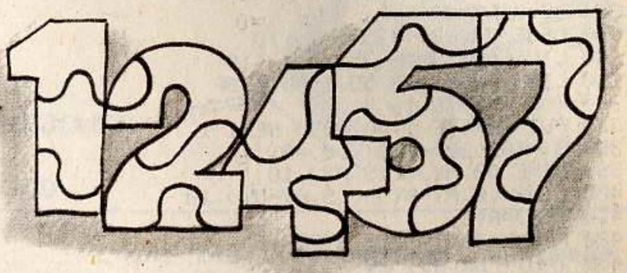
MSX

PUZZLE

Reconstituez un puzzle composé de chiffres. L'ordinateur est tolérant : il vous laisse recommencer autant de fois que vous le désirez. Les flèches servent à vous déplacer, faites-en bon usage...

```
0  GOTO 1000
2 '
3 '     ************************
4 '     *                      *
5 '     *   TAC-TAC SUR MSX    *
6 '     *                      *
7 '     * PAR E.VON ASCHEBERG *
8 '     *                      *
9 '     ************************
50 IF I<2 THEN I=I+1:RETURN ELSE IF J<2 THEN I=0:J=J+1:RETURN ELSE I=0:J=0:RETUR
N
100 I=STICK(0)
110 IF I=5 AND F>0 THEN SWAP L(E,F),L(E,F-1):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
CATE 14+E*4,8+(F-1)*4 :F=F-1:PRINT " ":GOTO 200
120 IF I=3 AND E>0 THEN SWAP L(E,F),L(E-1,F):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
CATE 14+(E-1)*4,8+F*4 :E=E-1:PRINT " ":GOTO 200
130 IF I=1 AND F<2 THEN SWAP L(E,F),L(E,F+1):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
CATE 14+E*4,8+(F+1)*4 :F=F+1:PRINT " "  TO 200
```

```
140 IF I=7 AND E<2 THEN SWAP L(E,F),L(E+1,F):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
CATE 14+(E+1)*4,8+F*4 :E=E+1:PRINT " ":GOTO 200
190 RETURN
200 FOR I=1 TO 300
210 NEXT I
220 RETURN
800 KEYOFF:SCREEN 0:COLOR 7,1
810 DIM L(3,3):DEFINT I-L
815 FOR K=1 TO 8
820   I=INT(RND(-TIME)*3)
825   J=INT(RND(-TIME)*3)
830   IF L(I,J)<>0 THEN GOSUB 50 : GOTO 830 ELSE L(I,J)=K
835 NEXT K
840 CLS : LOCATE 12,6
845 PRINT           "-------------"
850 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
855 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
857 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
860 PRINT TAB(12) "I---I---I---I"
865 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
870 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
872 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
875 PRINT TAB(12) "I---I---I---I"
880 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
885 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
887 PRINT TAB(12) "I   I   I   I"
890 PRINT TAB(12) "-------------"
895 FOR I=0 TO 2
900   FOR J=0 TO 2
910     LOCATE 13+I*4,8+J*4
920     IF L(I,J)<>0 THEN PRINT L(I,J) ELSE E=I:F=J
930   NEXT J
940 NEXT I
950 RETURN
1000 GOSUB 800:' INITIALISATION
1010 GOSUB 100:' TEST D'UNE TOUCHE
1020 GOTO 1010
```



COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 9 : remarques sur le jeu
Ligne 50 : sous-routine de modification des indices
Ligne 100 : test des fleches
Ligne 110 à 190 : modification de la grille
Ligne 200 à 220 : temporisation pour éviter une répétition
Ligne 800 à 835 : création de la grille
Ligne 840 à 950 : affichage de la grille
Ligne 1000 à 1020 : boucle principale

MSX

SKRAMBLE

Aventurez-vous dans la grotte aux mille diamants... et revenez riche ou mort! Vous gagnez 10 points par joyau récupéré mais en perdez 20 si votre vaisseau heurte un des murs de la grotte. Or ces derniers ont une curieuse manie : ils se resserrent dès qu'ils ont détecté une présence. Faites vite... grâce à votre joystick ou aux touches d'édition.

```
10 'SKRAMBLE sur MSX
20 '(C)OPYRIGHT 1985 PAR FRANCOIS-RE
GIS CHAUMARTIN ET TILT
30 SCREEN 1:KEY OFF:COLOR 1,4,4
40 LOCATE 5,5:PRINT "SKRAMBLE"
50 PRINT:PRINT
60 PRINT "Joyau recupere....+10 Pts"
70 PRINT "Joyau oublie.......0 Pts"
80 PRINT "collision........-20 Pts"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 COLOR 6,4,4:SCREEN 2,0
110 LINE (0,0)-(255,0),10
120 LINE (0,15)-(255,15),10
130 LINE (0,1)-(255,14),1,BF
140 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
150 X=16:Y=4:A$="SKRAMBLE (C)1985 TILT SCORE= 0"
```

```
160 FOR I=1 TO LEN(A$)
170 DRAW "BM"+STR$(X)+","+STR$(Y)
180 PRINT #1,MID$(A$,I,1)
190 X=X+7:NEXT I:CLOSE #1
200 ON SPRITE GOSUB 610:SPRITE ON
210 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
220 A$="":FOR I=0 TO 7:READ A
230 A$=A$+CHR$(A):NEXT I
240 SPRITE$(0)=A$
250 DATA 192.160,144,142,137,255,66,60
260 A$="":FOR I=0 TO 7:READ A
270 A$=A$+CHR$(A):NEXT I
280 SPRITE$(1)=A$
290 DATA 24,60,102,195,195,102,60,24
300 DEFFNR(X)=INT(RND(-TIME)*X)+1
310 DIM Y(16),C(16)
320 SC=0:DY=48
330 LINE (0,32)-(255,32),10
340 LINE (0,191)-(255,191),10
350 LINE (0,33)-(255,190),1,BF
360 FOR I=0 TO 16
370 PUT SPRITE I,(0,209):NEXT I
380 AY=FNR(20)+100:Y(0)=AY
390 LINE (0,AY)-(15,AY),10
400 LINE (0,AY-DY)-(15,AY-DY),10
410 Y(0)=AY
420 FOR X=16 TO 255 STEP 16
430 Y=AY+FNR(40)-20
440 IF Y>188 THEN Y=378-Y
450 IF Y-DY<34 THEN Y=DY+34
460 LINE (X,AY)-(X+7,Y),10
470 LINE (X+8,Y)-(X+15,Y),10
480 LINE (X,AY-DY)-(X+7,Y-DY),10
490 LINE (X+8,Y-DY)-(X+15,Y-DY),10
500 Y(X/16)=Y:AY=Y
510 IF FNR(100)>50 THEN C(X/16)=FNR(13)+
2:PUT SPRITE X/16,(X+8,Y-8),C(X/16),1
520 NEXT X:Y(16)=191
530 YV=Y(0)-DY/2
540 FOR XV=-8 TO 255 STEP 2
550 S=STICK(0)
560 YV=YV+((S=1)-(S=5))*2
570 IF YV<Y(XV/16)-DY THEN SC=SC-20:YV=Y
V+8:GOSUB 650
580 IF YV>Y(XV/16)-8 THEN SC=SC-20:YV=YV
-8:GOSUB 650
590 PUT SPRITE 0,(XV,YV)
600 NEXT XV:DY=DY-1:GOTO 350
610 SPRITE OFF:SC=SC+10
620 PUT SPRITE XV/16,(0,209)
630 PUT SPRITE 0,(XV,YV),C(XV/16)
640 GOSUB 650:SPRITE ON:RETURN
650 LINE (211,4)-(246,12),1,BF
660 DRAW "BM211,4"
670 IF SC<0 THEN PRINT #1,0:PLAY"L64T255
BAGFEDC":A$=INPUT$(5):RUN 200
680 PRINT #1,SC:BEEP:RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 170 : Initialisation des graphismes et présentation.
Ligne 180 à 270 : Initialisation des sprites : SPRITE$(0) = le vaisseau SPRITE$(1) = un joyau.
Ligne 280 à 300 : Initialisation des variables.
Ligne 310 à 510 : Affichage de la caverne.
Ligne 520 à 580 : Déplacements du vaisseau.
Ligne 590 à 620 : Tests de collision des sprites.
Ligne 630 à 660 : Affichage du score et test pour savoir s'il est inférieur à zero, dans ce cas fin de la partie.

MSX

CŒUR BRISE

Fendrez-vous le cœur de votre ordinateur ? Déplacez une flèche avec habileté et réussissez cet exploit peu commun. Deux touches du curseur vous permettent d'aller à droite et à gauche et une troisième sert à vous immobiliser.

```
10 SCREEN2,0:COLOR15,1,7:CLS
20 LINE(0,170)-(256,192),12,BF:CIRCLE(128,169),70,10,0,3.14
30 LINE(58,169)-(198,169),10:PAINT(128,168),10,10
40 RESTORE:FORW=0TO3:A$="":FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ
50 SPRITE$(W)=A$:NEXTW
60 ON SPRITE GOSUB260
70 SPRITEON:FORY=0TO184STEPRND(1)*3+3
80 FORX=0TO256 STEP3+Y/30:PUTSPRITE0,(X,Y),6,0
90 IF F THEN I=I+H:J=J+V:PUTSPRITE1,(I,J),7,S:IFJ<0 THEN F=NOTF:J=180
100 IFNOTFTHEN:GOSUB250:I=I+D:PUTSPRITE1,(I,180),7,S:IFSTRIG(0)THEN F=NOTF
110 IF I>244 THEN GOSUB 230
120 IF I<1 THEN GOSUB220
130 IFY>164 THEN290
140 NEXTX,Y
150 GOTO290
160 GOTO070
170 DATA 0,108,254,254,254,124,56,16
180 DATA 7,3,5,8,16,32,192,64
```

```
190 DATA 224,192,160,16,8,4,3,2
200 DATA 16,56,16,16,16,16,56,40
210 D=0:V=-4:H=0:S=3:RETURN
220 D=3:V=-3:H=3:S=1:RETURN
230 D=-3:V=-3:H=-3:S=2:RETURN
240 RETURN
250 ONSTICK(0)GOSUB210,240,220,240,240,240,230,240:RETURN
260 SC=SC+1:F=0:I=128:J=180:GOSUB170:PUTSPRITE1,(I,180),7,S:RETURN70
270 PRINT:PRINT:PRINT"    <SPACE> POUR REJOUER"
280 IF INKEY$<>""THEN 280
290 SCREEN0:COLOR15,4,7:CLS
300 LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
310 PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE:";SC
320 IFHI<SC THEN HI=SC
330 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR SCORE:";HI
340 PRINT:PRINT:PRINT"     <SPACE> POUR REJOUER"
345 FORQ=0TO500:NEXTQ
350 IF INKEY$=" "THEN SC=0:GOTO10:ELSE 350
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 60 : initialisation du jeu
Ligne 70 à 80 : affichage du coeur
Ligne 90 à 100 : déplacement de la fleche
Ligne 110 à 120 : test de sortie d'écran
Ligne 130 : fin de partie
Ligne 140 : déplacement du coeur
Ligne 170 à 200 : données du jeu
Ligne 210 à 250 : sous programme de déplacement de la flèche
Ligne 260 : coeur touché
Ligne 270 à 350 : routine de score, hiscore et nouvelle partie

MSX

LETTRES A GOGO

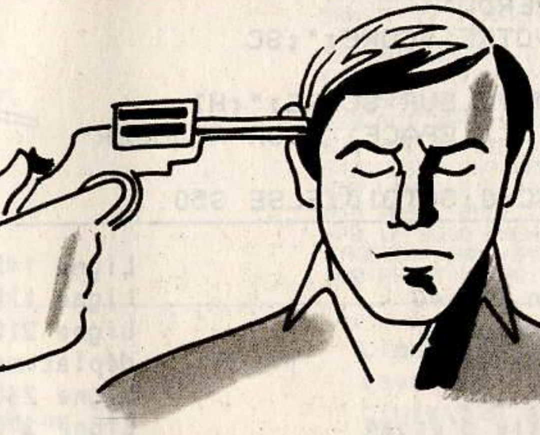
Reconstituez le mot proposé par l'ordinateur à l'aide des lettres qui tombent du haut de votre écran. Mais attention : ne prenez jamais une lettre inutile. Utilisez les flèches pour vous déplacer.

```
5 WIDTH40
10 DIMA%(6),B%(6),L%(6)
20 KEYOFF
30 CLS:GOSUB190:CLS
40 FORQ=0TO5:L%(Q)=INT(RND(-TIME)*26)+65:A%(Q)=INT(RND(-TIME)*39):NEXTQ
50 L=RND(1)*5:LOCATEA%(L),B%(L):PRINT" ":B%(L)=B%(L)+1
60 IF B%(L)=22 THEN B%(L)=0:L%(L)=INT(RND(-TIME)*26)+65:PLAY"F"
70 LOCATE A%(L),B%(L):PRINTCHR$(L%(L))
80 LOCATEX,22:PRINT"^"
90 IF STICK(0)=3 AND X<38 THEN LOCATEX,22:PRINT" ":X=X+1
100 IF STICK(0)=7 AND X>0 THEN LOCATEX,22:PRINT" ":X=X-1
110 B$=CHR$(VPEEK(840+X)):IF B$>"Z" OR B$<"A" THEN 50
120 A=INSTR(N$,CHR$(VPEEK(840+X)))
130 IFA<>0 THEN MID$(N$,A,1)="?":SC=SC+1:LOCATEX,21:PRINT" ":PLAY"A":ELSE 220
140 IF SC=8 THEN CT=CT+1:SC=0:GOTO20
150 GOTO50
160 DATATORNADES,BEDAINES,BALEINES,BANLIEUE,BAPTEMES,MEFIANTS
170 DATATRAHISON,MERCREDI,FRICTION,DEDICACE,ABLUTION
180 DATA ANCETRES,SCALPEES,SECANTES,ENSABLEE,CARDINAL,RADICALE,TUYAUTEE
190 RESTORE:N=INT(RND(-TIME)*18)+1:FORQ=1TON:READN$:NEXTQ
200 LOCATE 10,10:PRINT"LE MOT A ATTRAPER EST ";N$
210 FOR Q=0TO1000:NEXTQ:RETURN
220 CLS:PRINT"PERDU":LOCATE15,10:PRINTN$
230 LOCATE10,17:PRINT"VOTRE SCORE:";SC+CT*8
240 SC=0:LOCATE10,22:PRINT"<SPACE> POUR REJOUER"
250 IF INKEY$=" " THEN 20 ELSE 250
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 40 : initialisation du jeu
Ligne 50 à 70 : chute des lettres
Ligne 80 à 150 : déplacement du joueur et prise de lettre
Ligne 160 à 180 : vocabulaire
Ligne 190 à 210 : détermination du mot
Ligne 220 à 250 : score

ROULETTE RUSSE

**Préparez-vous à affronter la mort.
Votre Spectrum adore jouer à la roulette russe,
et lui, il a les nerfs solides...
Pressez la touche 1 pour faire tourner le barillet et tirez.
Si vous préférez vivre, pressez la touche 2.**



```
  1 RESTORE : RANDOMIZE : LET B=0: LET Z=0: BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
 10 FOR f=0 TO 10: PRINT AT f,0; PAPER 6;"                                ": NEX
T f
 15 PRINT AT 0,8; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"roulette russe"
 20 GO SUB 100: PRINT AT 5,16; PAPER 6; INK 0;"ABCD";AT 6,19; PAPER 6; INK 0;"E
"
 22 GO SUB 170: PRINT AT 4,5; INK 0; PAPER 6;"ABC";AT 5,5; INK 0; PAPER 6;"DEF"
;AT 6,5; PAPER 6; INK 0;"GHI";AT 7,6; INK 0; PAPER 6;"J"
 25 PRINT AT 13,0; INK 1; PAPER 7; FLASH 1;"1";AT 13,2; INK 3; FLASH 0; PAPER 0
;"tourner le barillet et tirer"
 30 PRINT AT 15,0; INK 1; PAPER 7; FLASH 1;"2";AT 15,2; INK 3; FLASH 0; PAPER 0
;"abondonner"
 40 PAUSE 40: PRINT AT 10,10; PAPER 6;"          ": PAUSE 0
 42 IF INKEY$="1" THEN FOR F=1 TO 25: BEEP .02,F: NEXT F: RANDOMIZE : LET b=INT
 (RND*6)+1
 45 IF INKEY$="2" THEN PRINT AT 21,10; FLASH 1;"degonfle": BEEP 1,-20: STOP
 50 IF B=3 THEN PRINT AT 10,10; INK 2; PAPER 6;"BANG!!!": FOR f=15 TO 1 STEP -1
: PRINT AT 5,f; INK 0; PAPER 6;".": BEEP .01,15: NEXT f: BEEP .2,0: PRINT AT 21,
9; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"VOUS ETES MORT!!": PAUSE 0: GO TO 1
 51 PRINT AT 10,10; INK 2; PAPER 6;"CLICK!!!": LET Z=Z+1: BEEP .2,20
 55 IF Z=10 THEN PRINT AT 21,7; INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"***VOUS GAGNEZ***": FO
R F=1 TO 10: BEEP .1,10: BEEP .05,20: BEEP .002,0: NEXT F: FOR F=1 TO 150: OUT 2
54,F: NEXT F: GO TO 1
 60 GO TO 40
 90 REM rico...on ne meurt pas vraiment!!!
100 FOR a=USR "a" TO USR "e"+7
111 READ user: POKE a,USER
115 NEXT a: RETURN
120 REM revolver
130 DATA 0,128,128,255,128,255,0,0
135 DATA 0,15,8,255,8,255,8,15
140 DATA 0,255,7,255,7,255,7,255
145 DATA 112,224,192,192,192,192,224,240
150 DATA 252,252,252,252,252,124,124,56
170 REM crane
180 FOR a=USR "a" TO USR "j"+7
190 READ user: POKE a,user
195 NEXT a: RETURN
200 DATA 0,1,2,2,4,4,4,4
210 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
```

```
215 DATA 192,48,8,8,4,4,4,4
220 DATA 4,9,9,8,8,4,4,4
225 DATA 224,241,241,224,0,0,0,8
230 DATA 230,242,242,226,4,4,4,4
235 DATA 4,4,4,2,2,1,0,0
240 DATA 8,28,28,0,0,0,128,128
245 DATA 8,8,16,32,32,64,64,64
250 DATA 170,191,149,128,64,33,30,0
```

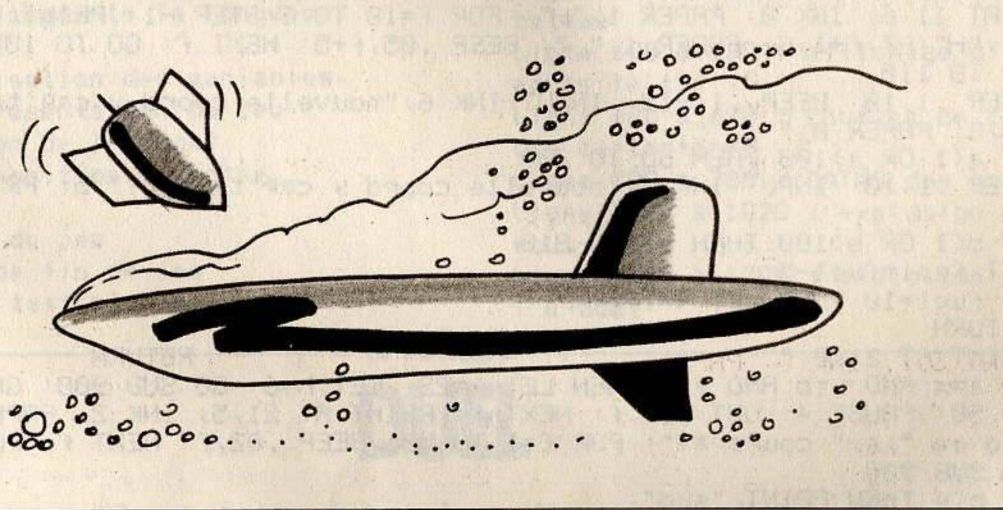
COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 10 : présentation du haut de l'écran
Ligne 15 à 40 : affichage du bas de l'écran
Lighne 42 : test d'une touche et tirage aléatoire pour savoir si le coup est mortel
Ligne 45 : cas ou le joueur quitte la partie
Ligne 50 à 60 : affichage des différentes options et retour au début du jeu
Ligne 100 à 150 : dessin du revolver
Ligne 150 à 250 : dessin du crane

SPECTRUM

U-BOAT

Un sous-marin ennemi se cache au fond des eaux troubles du Pacifique. Lâchez vos mines sur lui avec le plus de précision possible. Pour jouer, il vous suffit d'entrer les coordonnées X et Y du sous-marin.



```
→   1 POKE 23609,20: GO SUB 680: REM eric the coconut
   2 LET temps=0: LET l=20: LET h=11: LET s=0: LET q=0: LET w=0: LET g=15: LET P
=0: LET c=1: BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
  10 FOR f=0 TO 31: PRINT AT 0,f; INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"*": PRINT AT 21,f; IN
K 2; PAPER 6; FLASH 1;"*": BEEP .009,10: NEXT f: FOR f=0 TO 21: BEEP .008,f: PRI
NT AT f,0; INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"*": PRINT AT f,31; INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"
*": NEXT f
  15 GO SUB 29
  18 LET c=c+1
  19 IF INKEY$<>"" THEN FOR F=1 TO 21: PRINT #1: BEEP .006,F: NEXT F: CLS : GO T
0 45
  20 PRINT AT 5,3; FLASH 1; INK c;"▌ ▌  █▀▌ █▀▌ █▀▌ ▀▀▀"
  22 PRINT AT 6,3; FLASH 1; INK c;"▌ ▌  ▌ ▌ ▌ ▌ ▌ ▌  ▌"
  23 PRINT AT 7,3; FLASH 1; INK c;"▌ ▌▬ █▄▌ ▌ ▌ █▄▌  ▌"
  25 PRINT AT 8,3; FLASH 1; INK c;"▌ ▌  ▌ ▌ ▌ ▌ ▌ ▌  ▌"
  26 PRINT AT 9,3; FLASH 1; INK c;"▙▄▌  ▙▄▌ ▙▄▌ ▌ ▌  ▌"
  27 IF c=7 THEN LET c=0
```

```
  28 BEEP .007,c*5: GO TO 18
  29 PRINT AT 19,1; INK 6;"  eric caberia": RETURN
  45 FOR f=1 TO 12: PRINT PAPER 1;"                                ": NEXT f: FO
R f=0 TO 5: PRINT AT f,0; PAPER 5;"                                " : NEXT f
  50 INK 2: PLOT 0,175: DRAW 255,0: PLOT 0,80: DRAW 255,0: PLOT 0,80: DRAW 0,95:
 PLOT 255,80: DRAW 0,95: PLOT 127,80: DRAW 0,95
  52 PRINT AT 5,5; PAPER 5; INK 0;"IJK"
  55 LET fuel=55
  60 REM Position u-boat
  70 RANDOMIZE : LET x=INT (RND*100)+1: LET y=INT (RND*100)+1: LET z=INT (RND*10
0)+1
  75 REM Position chasseur
  85 LET a=INT (RND*100)+1: LET b=INT (RND*100)+1
 100 PRINT AT 17,0; INK 2;"1-DEPLACEMENT": PRINT AT 19,0; INK 4;"2-PROF GRENADE"
: FOR f=9 TO 6 STEP -1: PRINT AT f,22; PAPER 1; INK 0;"ABC";AT f+1,22;"DEF": PRI
NT AT f+2,22; PAPER 1;"   ": BEEP .1,f: NEXT f
 110 PRINT AT 12,10; PAPER 7; INK 1; FLASH q;"  ": PRINT AT 12,29; PAPER 7; INK
1; FLASH w;"  ": PRINT AT 12,2; INK 1; PAPER 7; FLASH q;" fuel :";fuel: PRINT AT
 12,18; INK 1; PAPER 7; FLASH w;" grenades :";g: PRINT AT 13,0; INK 3;"COORD X:"
;A: PRINT AT 15,0; INK 6;"COORD Y:";B
 115 LET temps=temps+1
 116 IF temps=1200 THEN LET g=0: GO TO 175
 120 IF INKEY$="1" THEN GO SUB 200
 130 IF INKEY$="2" THEN IF g>0 THEN INPUT INK 6;"Profondeur cap'taine ?";P: GO S
UB 500
 135 IF P>100 THEN PRINT AT 21,8; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"PROF MAX 100 METRES":
 LET P=0: BEEP 1.5,-10: GO SUB 500
 140 IF P=1 THEN PRINT AT 21,4; INK 2; FLASH 1; PAPER 7;" AUTO-DESTRUCTION!!": B
EEP 1,-10: PAUSE 0: GO SUB 500: CLS : GO TO 1
 155 IF P<>0 THEN PRINT AT 21,0; INK 6;"-sonar :";: GO SUB 600: GO TO 110
 175 IF g=0 OR fuel=0 THEN PRINT AT 2,17; INK 0; PAPER 1;"a notre tour": PAUSE 9
0: PRINT AT 2,17; PAPER 1;"               ": FOR f=4 TO 1 STEP -1: PRINT AT f,23; P
APER 1; INK 0;"H";AT f+1,23;" ": BEEP .05,f: NEXT f: PRINT AT 1,23; PAPER 1;" ":
 PRINT AT 11,6; INK 0; PAPER 1;"H": FOR f=10 TO 6 STEP -1: PRINT AT f,6; PAPER 1
; INK 0;"H";AT f+1,6; PAPER 1;" ": BEEP .05,f+5: NEXT f: GO TO 1000
 180 GO TO 110
 200 BEEP .1,10: BEEP .1,-10: INPUT INK 6;"nouvelle coord x cap'taine ?";a: PRIN
T AT 13,8; PAPER 0;"    "
 201 IF a<1 OR a>100 THEN GO TO 200
 210 BEEP .1,10: INPUT INK 6;"nouvelle coord y cap'taine ?";b: PRINT AT 15,8; PA
PER 0;"    "
 211 IF b<1 OR b>100 THEN GO TO 210
 215 LET fuel=fuel-5
 216 IF fuel=10 THEN LET q=1
 220 RETURN
 500 PRINT AT 21,0;"                                ": RETURN
 600 IF a=x AND y=b AND P=z THEN LET l=22: LET h=6: GO SUB 900: GO SUB 1500: FOR
 f=1 TO 50: PAUSE 4: OUT 254,f: NEXT f: PRINT AT 21,5; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"
** bravo en ";s;" coups **": FOR f=1 TO 50: BEEP .02,f: NEXT f: PAUSE 0: GO TO 2
 601 GO SUB 900
 605 IF b<y THEN PRINT "sud";
 606 IF b>y THEN PRINT "nord";
 607 IF a>x THEN PRINT "-est";
 608 IF a<x THEN PRINT "-ouest";
 610 IF b<>y OR a<>x THEN PRINT " et";
 620 IF P>Z THEN PRINT " trop bas ": BEEP .5,10
 625 IF P<Z THEN PRINT " trop haut ": BEEP .5,20
 627 IF P=Z THEN PRINT " Prof ok.": BEEP .5,20
 628 LET s=s+1: IF g=2 THEN LET w=1
 630 LET P=0: PRINT AT 2,22; PAPER 1; INK 0;"ouf!!": PAUSE 100: GO SUB 500: PRIN
T AT 2,22; PAPER 1;"     ": RETURN
 680 FOR f=USR "a" TO USR "n"+7
 685 READ user: POKE f,user
 690 NEXT f: RETURN
 700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,195
 705 DATA 12,8,30,63,63,63,255,255
 710 DATA 0,0,0,0,0,0,192,252
 715 DATA 175,159,159,159,167,195,0,0
```

```
720 DATA 255,255,255,255,255,255,255,63
725 DATA 254,255,255,255,254,252,192,0
730 DATA 129,90,60,126,126,60,90,129
735 DATA 8,8,8,8,8,8,8,20
740 DATA 0,1,1,15,15,255,127,63
745 DATA 0,207,216,240,254,255,255,255
750 DATA 0,128,0,124,96,255,248,224
760 DATA 42,129,43,128,43,128,41,82
770 DATA 0,0,42,64,42,64,42,0
780 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
900 PRINT AT 6,6; PAPER 1; INK 0;"G": FOR F=7 TO 11: PRINT AT f,6; PAPER 1; INK
0;"G";AT f-1,6; INK 0; PAPER 1;" ": BEEP .05,F: NEXT F: PRINT AT 11,6; PAPER 1;
" ": FOR f=1 TO h: PRINT AT f,l; PAPER 1; INK 0;"G";AT f-1,l; PAPER 1;" ": BEEP
.05,f: NEXT f: LET g=g-1
910 PRINT AT 11,20; PAPER 1;" ": INK 2: PLOT 0,175: DRAW 255,0: PRINT AT 21,0;
INK 6;"sonar ";: RETURN
1000 REM explosion chasseur
1010 PRINT AT 6,6; PAPER 1;" ": PRINT AT 5,5; INK 2; PAPER 5;"LLL": BEEP .2,-10:
PRINT AT 5,5; PAPER 5; INK 2;"MMM": BEEP .2,-15: PRINT AT 5,5; INK 2; PAPER 5;"
NNN": BEEP .1,-10: PRINT AT 5,5; PAPER 5;"   "
1020 PRINT AT 21,0; INK 6;"   u-boat: x=";x;" y=";y;" Prof=";z: PAUSE 0: GO TO 2
1450 REM explosion u-boat
1500 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"LLL";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"LLL": BEEP .2,
-10
1600 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"MMM";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"MMM": BEEP .2,
-10
1700 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"NNN";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"NNN": BEEP .2,
-10: PRINT AT 6,22; PAPER 1;"   ";AT 7,22; PAPER 1;"   ": RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 : ce poke augmente la longueur du beep écran
Ligne 2 : initialisation des variables
Ligne 10 à 52 : présentation du jeu
Ligne 70 : position de l'u-boat
Ligne 80 à 110 : position de votre navire
Ligne 115 : durée du jeu
Ligne 116 : test de fin de jeu
Ligne 120 à 130 : test clavier
Ligne 140 à 155 : auto destruction
Ligne 175 à 180 : tir du sous-marin
Ligne 200 à 500 : déplacement de votre bateau
Ligne 600 à 630 : affichage d'un message après le tir
Ligne 680 à 690 : routine de chargement des cartactères
Ligne 700 à 780 : DATAS des caractères
Ligne 1010 à 1020 : explosion du sous-marin
Ligne 1500 à 1700 : explosion de l'u-boat

SPECTRUM

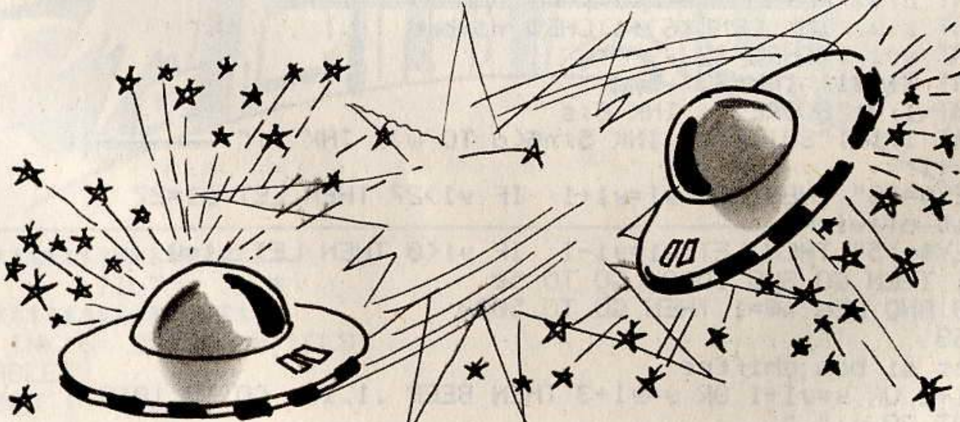
DUEL

Deux ovnis se poursuivent dans des gerbes d'étincelles. Touchez l'autre, vous marquerez un point. Mais vous perdrez deux points si vous rentrez en collision trop brutale avec lui. Joueur numéro 1, Q = haut, X = gauche, C = droite, A = bas, Z = tirer à gauche et V = tirer à droite. Joueur numéro 2, P = haut, N = gauche, M = droite, L = bas, B = tirer à gauche et «.» = tirer à droite.

```
1 REM   NMI
2 REM PGM;  OVNI
5 LET IO=0: LET C$="#": LET PB=5: LET PA=5: LET A0=0: LET B0=0: LET
 A3=0: LET A4=0: LET B3=0: LET B4=0
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS : LET B$="": GO TO 40
20 LET Z=INT (RND*32): RETURN
```

```
30 LET Z=INT (RND*22): RETURN
40 GO SUB 20: LET A1=Z: GO SUB 30: LET A2=Z
45 GO SUB 20: LET B1=Z: GO SUB 30: LET B2=Z
50 IF INKEY$="q" THEN LET A4=A4-1
55 IF INKEY$="a" THEN LET A4=A4+1
60 IF INKEY$="c" THEN LET A3=A3+1
65 IF INKEY$="x" THEN LET A3=A3-1
70 IF INKEY$="p" THEN LET B4=B4-1
75 IF INKEY$="l" THEN LET B4=B4+1
80 IF INKEY$="m" THEN LET B3=B3+1
85 IF INKEY$="n" THEN LET B3=B3-1
90 IF A0<>0 THEN GO TO 110
95 IF INKEY$="v" THEN LET A0=1: GO TO 105
100 IF INKEY$="z" THEN LET A0=-1: GO TO 105
105 LET AX=A1+A0: LET AY=A2
110 IF B0<>0 THEN GO TO 130
115 IF INKEY$="." THEN LET B0=1: GO TO 125
120 IF INKEY$="b" THEN LET B0=-1: GO TO 125
125 LET BX=B1+B0: LET BY=B2
130 LET A1=A1+A3: IF A1<1 THEN LET A1=1: LET A3=1
135 IF A1>30 THEN LET A1=30: LET A3=-1
140 LET A2=A2+A4: IF A2<0 THEN LET A2=0: LET A4=1
145 IF A2>21 THEN LET A2=21: LET A4=-1
150 LET B1=B1+B3: IF B1<1 THEN LET B1=1: LET B3=1
155 IF B1>30 THEN LET B1=30: LET B3=-1
160 LET B2=B2+B4: IF B2<0 THEN LET B2=0: LET B4=1
165 IF B2>21 THEN LET B2=21: LET B4=-1
170 CLS : IF A0=0 THEN GO TO 180
171 LET AX=AX+A0+A3: IF AX<31 AND AX>0 THEN GO TO 180
175 PRINT AT AY,15.5+A0*15.5;"*": LET A0=0
180 IF B0=0 THEN GO TO 190
181 LET BX=BX+B0+B3: IF BX<31 AND BX>0 THEN GO TO 190
185 PRINT AT BY,15.5+B0*15.5;"*": LET B0=0
190 PRINT AT A2,A1-1;"=A=";AT B2,B1-1;"=B="
195 IF A0<>0 THEN PRINT AT AY,AX;"-"
200 IF B0<>0 THEN PRINT AT BY,BX;"-"
215 PRINT #1;"A=";PA,"B=";PB
220 IF A0=0 OR B0=0 THEN GO TO 230
221 IF AX<>BX OR AY<>BY THEN GO TO 230
225 PRINT AT BY,AX;"*": LET A0=0: LET B0=0
230 IF B0=0 THEN GO TO 260
231 IF A2<>BY THEN GO TO 260
235 IF BX>A1+1 OR BX<A1-1 THEN GO TO 260
240 LET X=BX: LET Y=BY: LET PB=PB+1: GO SUB 410: LET B0=0
250 PRINT AT 2,10;"FUSEE A DETRUITE": GO SUB 400
260 IF A0=0 THEN GO TO 290
261 IF B2<>AY THEN GO TO 290
265 IF AX>B1+1 OR AX<B1-1 THEN GO TO 290
270 LET X=AX: LET Y=AY: LET PA=PA+1: GO SUB 410: LET A0=0
280 PRINT AT 2,10;"FUSEE B DETRUITE": GO SUB 400
290 IF A0=0 THEN GO TO 310
291 IF A2<>AY THEN GO TO 310
295 IF AX>A1+1 OR AX<A1-1 THEN GO TO 310
300 LET X=AX: LET Y=AY: LET PB=PB+1: GO SUB 410: LET A0=0
305 PRINT AT 2,10;"SUICIDE FUSEE A": GO SUB 400
310 IF B0=0 THEN GO TO 330
311 IF B2<>BY THEN GO TO 330
315 IF BX>B1+1 OR BX<B1-1 THEN GO TO 330
320 LET X=BX: LET Y=BY: LET PA=PA+1: GO SUB 410: LET B0=0
325 PRINT AT 2,10;"SUICIDE FUSEE B": GO SUB 400
330 IF A2<>B2 THEN GO TO 50
340 IF B1>A1+2 OR B1<A1-2 THEN GO TO 50
350 LET S=A1: IF B1>S THEN LET S=B1
360 LET I=A1: IF B1<I THEN LET I=B1
370 LET B$="": FOR J=0 TO S+2-I: LET B$=B$+C$: NEXT J
380 LET X=I+(S-I)/2: LET Y=A2: PRINT AT A2,I-1;B$: LET PA=PA-2: LET PB=PB-1: GO
 SUB 410
```

```
390 PRINT AT 1,20;"COLISION !!!": GO SUB 400: GO TO 40
400 BORDER 6: PAUSE 5: BORDER 2: PAUSE 10: BORDER 3: PAUSE 5: BORDER 0
410 GO SUB 570
411 IF PA>PB THEN GO TO 500
420 IF PA>0 THEN GO TO 440
430 CLS : PRINT #1;"LE PILOTE DE LA FUSEE 'A' DOIT  ETRE RECYCLE D'URGENCE !":
GO TO 560
440 IF PB>0 THEN GO TO 460
450 CLS : PRINT #1;"LE PILOTE DE LA FUSEE 'B' DOIT  ETRE RECYCLE D'URGENCE !":
GO TO 560
460 IF PB<15 THEN GO TO 480
470 CLS : PRINT #1;"FELICITATION PILOTE B": GO TO 560
480 IF PA<15 THEN RETURN
490 CLS : PRINT #1;"FELICITATION PILOTE A": GO TO 560
500 IF PB<0 THEN GO TO 450
510 IF PA<0 THEN GO TO 430
520 IF PA>14 THEN GO TO 490
530 IF PB>14 THEN GO TO 470
540 RETURN
560 GO SUB 400: RUN
570 LET C1=0: LET C2=0: LET C3=0: LET C4=0
580 FOR I=1 TO 10
590 IF Y-I<0 THEN LET C1=1
600 IF Y+I>21 THEN LET C2=1
610 IF X-I<0 THEN LET C3=1
620 IF X+I>31 THEN LET C4=1
630 IF C1=1 THEN GO TO 670
640 IF C3=1 THEN GO TO 660
650 PRINT AT Y-I,X-I;"▛"
660 PRINT AT Y-I,X;"▀": IF C4=0 THEN PRINT AT Y-I,X+I;"▜"
670 IF C3=1 THEN GO TO 690
680 PRINT AT Y,X-I;"▐"
690 PRINT AT Y,X;" "
695 IF C4=0 THEN PRINT AT Y,X+I;"▌"
700 IF C2=1 THEN GO TO 740
710 IF C3=1 THEN GO TO 730
720 PRINT AT Y+I,X-I;"▝"
730 PRINT AT Y+I,X;"▀": IF C4=0 THEN PRINT AT Y+I,X+I;"▘"
740 NEXT I: RETURN
750 RETURN
```

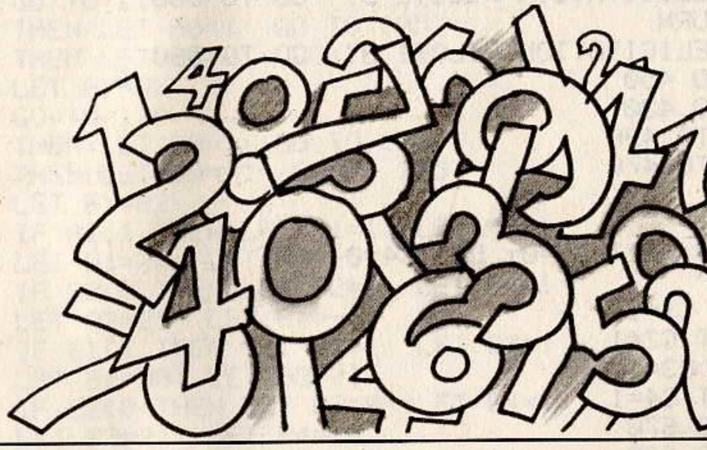


COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 45 : initialisation des variables
Ligne 50 à 85 : test du clavier
Ligne 90 à 125 : test du tir et affichage
Ligne 130 à 170 : variation des coordonnées selon la vitesse
Ligne 175 à 340 : tests de collisions
Ligne 350 à 390 : sous programme de collision
Ligne 400 à 560 : sous programme de score et test de limites écran
Ligne 570 à 750 : sous programme d'explosion ▶

SUITE INFERNALE

Une suite de nombre apparaît en haut à droite de votre écran. Reconstituez-la en ramassant dans votre petite barque les chiffres qui tombent du ciel. Faites vite sinon la suite va changer. Pour vous déplacer, sachez que 5 = gauche, 8 = droite.



```
→ 10 REM ***********************
  20 REM *       TILT          *
  30 REM ***********************
  31 GO SUB 9000
  32 REM variables
  38 LET n$="0"
  39 LET s=0
  41 GO SUB 8000
  42 LET d=1
  43 LET y1=16
  46 PAPER 0: INK 7: BORDER 1: CLS
  47 REM Position du chiffre
  50 LET nombre=INT (RND*10)+48
  60 LET x=4: LET y=INT (RND*27)+2
  66 PRINT AT 0,0;"________________________________"
  67 PRINT AT 2,0;"________________________________"
  80 PRINT AT x,y; INK (RND*6)+1;CHR$ nombre
  81 PRINT AT x-1,y;CHR$ 32
  90 PRINT AT 21,y1; INK 6;" %__& "
  92 PRINT AT 1,0;"SCORE:"; INK 6;s
  93 PRINT AT 1,16;"SUITE:"; INK 5;n$(d TO w); INK 7;" ________"
  95 LET x=x+1
 100 IF INKEY$="8" THEN LET y1=y1+1: IF y1>27 THEN LET y1=27
 101 REM test clavier
 110 IF INKEY$="5" THEN LET y1=y1-1: IF y1<0 THEN LET y1=0
 115 IF x=21 THEN GO SUB 1000: GO TO 50
 120 IF s>50 AND LEN n$=1 THEN GO TO 5000
 200 GO TO 60
 999 REM test si bon chiffre
1000 IF y=y1+2 OR y=y1+1 OR y=y1+3 THEN BEEP .1,10: GO TO 1010
1002 PRINT AT 20,y;" "
1005 LET s=s-1 AND s>0: PRINT AT x,y;" ": LET n$=CHR$ (INT (RND*10)+48): GO SUB
8000: GO TO 50
1010 LET a$=n$(d TO d): BORDER RND*7: IF nombre=CODE a$ THEN LET s=s+2: LET d=d+
1: LET n$=n$(d TO LEN n$): LET w=LEN n$: PRINT AT 20,y;" ": GO SUB 3000: RETURN
1015 PRINT AT 20,y;" "
1020 LET s=s+1: RETURN
3000 IF LEN n$=1 THEN GO SUB 8000: GO TO 42
3010 RETURN
5000 CLS : PRINT AT 10,13;"BRAVO!"
```

```
5010 FOR f=0 TO 69: BEEP .01,f: NEXT f
5020 PAUSE 0: RUN
7999 REM creation de la suite
8000 FOR f=1 TO INT (RND*10): LET n$=n$+CHR$ (INT (RND*10)+48): NEXT f
8003 IF LEN n$=1 THEN GO TO 8000
8005 LET w=LEN n$
8100 RETURN
8999 REM CHR$ redefinis
9000 FOR f=USR "a" TO USR "d"-1
9010 READ a
9011 POKE f,a
9012 NEXT f
9020 DATA 224,208,176,208,175,85,42,31,0,0,0,0,255,85,170,255,7,13,11,13,251,86,
172,248
9030 NEXT f
9040 RETURN
```

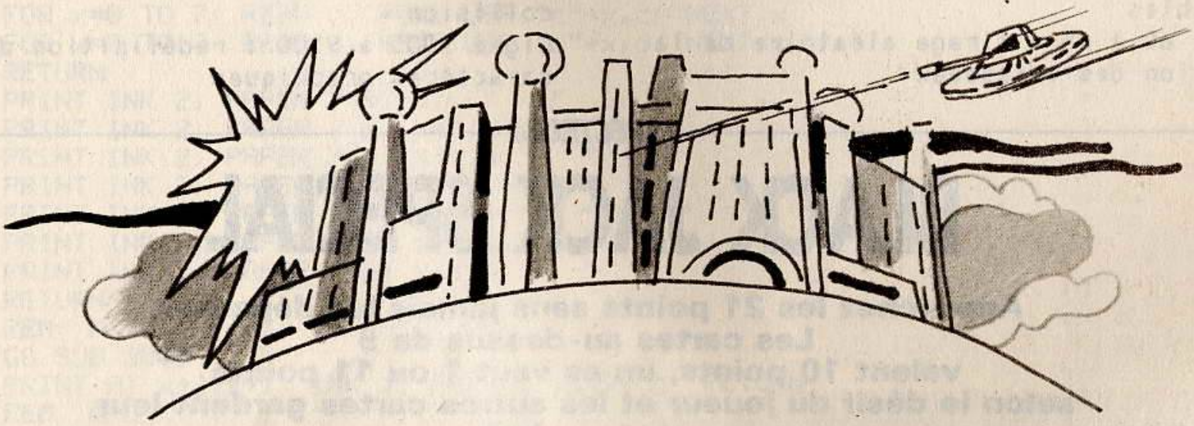
COMMENTAIRES :

Ligne 32 à 43 : initialisation des variables
Ligne 46 : initialisation de l'écran
Ligne 50 à 60 : tirage aléatoire de la position du nombre qui descend
Ligne 66 à 93 : affichage du décor
Ligne 100 à 200 : test du clavier
Ligne 1000 à 1020 : teste si le chiffre est bon
Ligne 5000 à 5020 :la partie est gagnée
Ligne 8000 à 8010 : tirage aléatoire d'une suite
Ligne 9000 à 9040 : redéfinition des caractères graphiques

SPECTRUM

SPACE WALL

Protégez le mur magnétique qui défend votre cité contre les attaques ennemies.
5 = gauche, 6 = haut, 7 = bas et 8 = droite.



```
 10 REM *********************
 20 REM *        TILT       *
 30 REM *********************
 35 PAPER 0: INK 6: BORDER 0: CLS
 40 REM VARIABLES
 45 GO SUB 9000
 46 LET S=0
 47 LET C=1: FOR F=1 TO 21: LET C=C+1
 48 IF C=7 THEN LET C=1
 49 PRINT AT F,28; INK C;"O": NEXT F
 50 LET X=16: LET Y=16
 51 REM Position du vaiseau
 60 LET A=INT (RND*21)
 65 LET B=INT (RND*8)
100 PRINT AT Y,X; OVER 1;"+"
110 PRINT AT A,B+1;"≥"
```

```
 111 PRINT AT A,B;" "
 112 PRINT AT Y,X; OVER 1;"+"
 113 IF SCREEN$ (A,B+2)="O" THEN BEEP .1,10: PRINT AT a,b+1;"  ": GO TO 60
 115 LET B=B+1
 120 IF B>28 THEN GO TO 2000
 121 PRINT AT 0,0; OVER 1;"SCORE:";S
 122 REM test clavier
 125 LET X=X+(INKEY$="8" AND X<30)-(INKEY$="5" AND X>0)
 126 LET Y=Y+(INKEY$="6" AND Y<21)-(INKEY$="7" AND Y>0)
 127 PRINT AT 0,0; OVER 1;"SCORE:";S
 128 IF s>100 THEN GO TO 3000
 129 REM tir+test collision
 130 IF INKEY$="0" THEN IF X=B AND Y=A THEN PRINT AT A,B+1;" ";AT Y,X;" ": LET S
=S+1: FOR F=0 TO 10: BEEP .01,F: NEXT F: GO TO 60
 200 GO TO 100
2000 FOR f=0 TO 10: BEEP .1,f*2: PRINT AT y,X;"*": BEEP .1,f: PRINT AT y,X;"+":
NEXT f
2010 CLS
2020 PRINT AT 10,12;"SCORE:";S
2030 FOR F=0 TO 50: BEEP .01,F: NEXT F
2040 PAUSE 0: RUN
3000 CLS : FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,f; INK INT (RND*6)+1;"BRAVO!": BEEP .01,f:
NEXT f: PAUSE 0: RUN
8999 REM CHR$ redefini
9000 FOR F=USR "A" TO USR "B"-1
9010 READ A
9020 POKE F,A
9030 NEXT F
9040 DATA 0,0,248,175,215,248,0,0
9100 RETURN
```

COMMENTAIRES :

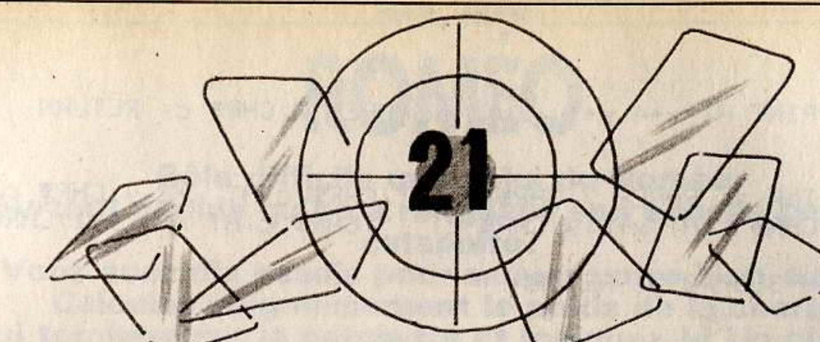
Ligne 35 : initialisation de l'écran
Ligne 45 à 50 : initialisation des variables
Ligne 60 à 65 : tirage aléatoire de la position des vaisseaux
Ligne 100 à 112 : affichage des vaisseaux
Ligne 121 : affichage du score
Ligne 125 à 126 : test du clavier
Ligne 130 à 3000 : tir et test de collision
Ligne 9000 à 9100 : redéfinition des caractères graphiques

SPECTRUM

BLACK JACK SPECIAL

Approchez les 21 points sans jamais les dépasser. Les cartes au-dessus de 9 valent 10 points, un as vaut 1 ou 11 points selon le désir du joueur et les autres cartes gardent leur propre valeur. Pour jouer, il vous suffit de suivre les directives de l'ordinateur.

```
>>    1 PAPER 0: BORDER 0: INK 4: CLS : GO SUB 1000
   10 LET y=0: LET x=0: LET or=0: LET co=0
  100 GO TO 5000
 1000 DATA BIN 00011000
 1001 DATA BIN 00111100
 1002 DATA BIN 01111110
 1003 DATA BIN 11111111
 1004 DATA BIN 01111110
 1005 DATA BIN 00111100
 1006 DATA BIN 00011000
 1007 DATA BIN 00000000
 1008 DATA BIN 00110110
 1009 DATA BIN 01100011
```




```
1010 DATA BIN 01110111
1011 DATA BIN 01111111
1012 DATA BIN 00111110
1013 DATA BIN 00011100
1014 DATA BIN 00001000
1015 DATA BIN 00000000
1016 DATA BIN 00011000
1017 DATA BIN 00111100
1018 DATA BIN 01111110
1019 DATA BIN 11111111
1020 DATA BIN 10011001
1021 DATA BIN 00011000
1022 DATA BIN 00011000
1023 DATA BIN 00000000
1024 DATA BIN 00011000
1025 DATA BIN 00111100
1026 DATA BIN 00011000
1027 DATA BIN 01011010
1028 DATA BIN 11111111
1029 DATA BIN 01011010
1030 DATA BIN 00011000
1031 DATA BIN 00011000
2000 FOR x=0 TO 7: READ a: POKE USR "a"+x,a: NEXT x
2001 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE USR "b"+x,b: NEXT x
2002 FOR x=0 TO 7: READ c: POKE USR "c"+x,c: NEXT x
2003 FOR x=0 TO 7: READ d: POKE USR "d"+x,d: NEXT x
2999 RETURN
3000 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x,y;"   "
3001 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+1,y;"   "
3002 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+2,y;"   "
3003 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+3,y;"   "
3004 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+4,y;"   "
3005 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+5,y;"   "
3006 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+6,y;"   "
3010 RETURN
4000 REM  A 1
4001 GO SUB 3000
4002 PRINT AT x+3,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c: RETURN
4010 REM  A 2
4011 GO SUB 3000
4012 PRINT AT x+1,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c;AT x+5,y+1;CHR$ c: RETURN
4020 REM  A 3
4021 GO SUB 4000
4022 PRINT AT x,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c;AT x+6,y+1;CHR$ c: RETURN
4030 REM  A 4
4031 GO SUB 3000
4032 PRINT AT x+1,y; INK a; PAPER 7;CHR$ c;" ";CHR$ c;AT x+5,y;CHR$ c;" ";CHR$ c
: RETURN
4040 REM  A 5
4041 GO SUB 3000: GO SUB 4030: GO SUB 4002
4050 REM  A 6
4051 GO SUB 3000
4052 GO SUB 4032: PRINT AT x+3,y; INK a; PAPER 7;CHR$ c;" ";CHR$ c: RETURN
4060 REM  A 7
4061 GO SUB 3000
4062 GO SUB 4052: PRINT AT x+2,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c: RETURN
```

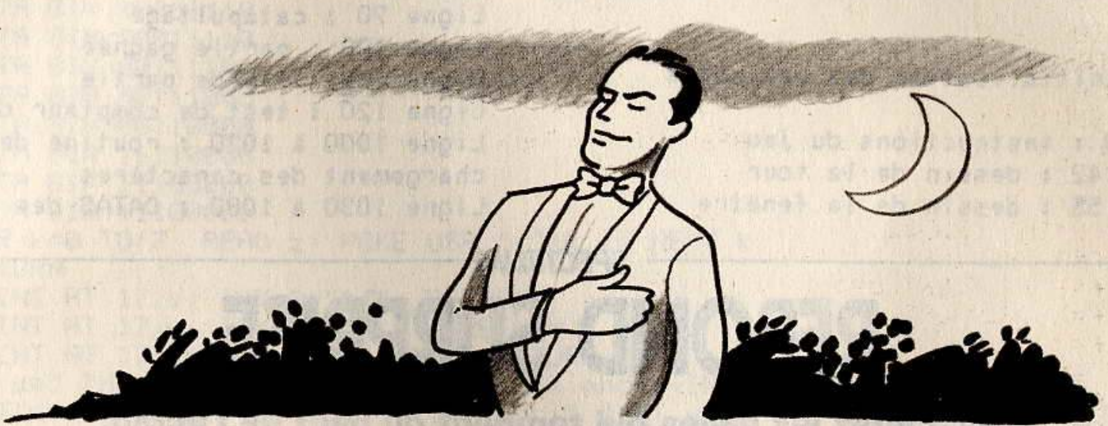
```
4070 REM  A 8
4072 GO SUB 3000
4075 GO SUB 4062
4076 GO SUB 4052: PRINT AT x+4,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c: RETURN
4080 REM A9
4090 GO SUB 3000
4095 PRINT AT x,y; INK a; PAPER 7;CHR$ c;" ";CHR$ c;AT x+2,y;CHR$ c;" ";CHR$ c;AT x+4,y;CHR$ c;" ";CHR$ c;AT x+6,y;CHR$ c;" ";CHR$ c;AT x+1,y+1;CHR$ c: RETURN
4110 REM A10
4113 GO SUB 4010: GO SUB 4095: RETURN
4200 REM A v
4210 GO SUB 3000
4220 PRINT AT x+1,y; INK a; PAPER 7;"V";CHR$ c: RETURN
4300 REM A D
4310 GO SUB 3000
4330 PRINT AT x+1,y; INK a; PAPER 7;"D";CHR$ c: RETURN
4400 REM A R
4410 GO SUB 3000
4430 PRINT AT x+1,y; INK a; PAPER 7;"R";CHR$ c: RETURN
5000 REM  choix des cartes
5001 LET y=0
5010 LET f=INT (RND*3)
5020 IF f=0 THEN LET c=144: LET a=2
5030 IF f=1 THEN LET c=145: LET a=2
5040 IF f=2 THEN LET c=146: LET a=0
5050 IF f=3 THEN LET c=147: LET a=0
5100 LET g=1+INT (RND*11)
5200 IF g<11 THEN GO SUB (3990+(g*10)): LET co=co+g: GO TO 5220
5210 IF g=11 THEN GO SUB 4200
5211 IF g=12 THEN GO SUB 4300
5212 IF g=13 THEN GO SUB 4400
5215 LET co=co+10
5300 IF co>21 AND or=0 THEN PRINT #1;"depassement perdu!!": PAUSE 0: GO TO 6000
5310 IF or THEN RETURN
5400 IF y<29 THEN INPUT "une autre carte?",a$: IF a$="o" THEN LET y=y+4: GO TO 5010
5500 LET co1=co: LET co=0
5510 LET or=1
5520 LET x=x+10: LET y=0
5650 GO SUB 5010
5655 LET y=y+4
5660 IF co<17 THEN GO TO 5650
5700 IF co>21 THEN PRINT #0;"gagne": PAUSE 0: GO TO 6000
5705 IF co>co1 THEN PRINT #0;"Perdu!!!": PAUSE 0: GO TO 6000
5710 IF co<co1 THEN PRINT #0;"gagne": PAUSE 0: GO TO 6000
6000 INPUT "une autre partie?",a$: IF a$="n" THEN STOP
6010 RUN 10
9999 FOR p=0 TO 1000: GO SUB 5000: NEXT p
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 10 : initialisation de l'écran
Ligne 1000 à 1031 : redéfinition des caractères graphiques des cartes à jouer
Ligne 2000 à 2999 : chargement des caractères graphiques
Ligne 3000 à 3010 : affichage d'une carte blanche
Ligne 4000 à 4002 : affichage de l'as
Ligne 4010 à 4012 : affichage du deux
Ligne 4020 à 4022 : affichage du trois
Ligne 4030 à 4032 : affichage du quatre
Ligne 4040 à 4041 : affichage du cinq
Ligne 4050 à 4052 : affichage du six
Ligne 4060 à 4062 : affichage du sept
Ligne 4070 à 4076 : affichage du huit
Ligne 4090 à 4095 : affichage du neuf
Ligne 4110 à 4113 : affichage du dix
Ligne 4200 à 4220 : affichage du valet
Ligne 4300 à 4330 : affichage de la dame
Ligne 4400 à 4430 : affichage du roi
Ligne 5000 à 5710 : choix des cartes
Ligne 6000 à 6010 : voulez-vous rejouer ?

ROMÉO

Rôle difficile que celui de Roméo.
Surtout depuis qu'on a remplacé son échelle par une catapulte !
Vous avez dix essais pour sauver votre bien-aimée.
Calculez soigneusement le poids de la charge qui tombera sur la catapulte et indiquez-le simplement à votre ordinateur.



```
  1 GO SUB 1000: PAPER 0: BORDER 0: INK 4: CLS : LET score=0: LET hi=0: LET tou
r=0: REM eric caberia
   5 RANDOMIZE
   6 CLS : BEEP .5,0: PRINT INK 2;"romeo devra sauver juliette le  plus de fois
possibles ,en  10  catapultages:bonne chance!!!"
   8 PRINT AT 21,0; INK 1; FLASH 1; PAPER 7;;"    PRESSEZ UNE TOUCHE        .": P
AUSE 0: CLS
  10 REM tour
  11 LET x=20: LET y=8
  15 PRINT AT 0,26; INK 5;"No:";tour
  20 PRINT AT 4,1; INK 1;"▙▟▙▟▙▟▙"
  30 FOR f=5 TO 21
  35 PRINT AT f,2; INK 1;"███████": NEXT f
  40 PRINT AT 21,10;"O": PLOT 64,0: DRAW 37,16
  42 INK 3: PLOT 100,175: DRAW 0,-25: PRINT AT 3,12;"B": INK 4
  45 LET z=INT (RND*11)+7
  50 PRINT AT x,y;"E"
  55 PRINT AT z,7; PAPER 2; INK 6;"▛"
  60 INPUT "entrez poids ?(max 15 kilos)";p
  65 IF p<1 OR p>15 THEN GO TO 60
  66 LET tour=tour+1
  70 FOR f=3 TO 19: PRINT AT f,12; INK 3;"B": BEEP .04,f*3/2: PRINT AT f,12;" ":
 NEXT f
  75 PLOT 64,0: DRAW OVER 1;37,16: PLOT 64,16: DRAW 37,-16
  80 PRINT AT x,y;" "
  90 FOR f=1 TO p: PRINT AT x,y;" ": LET x=x-1: PRINT AT x,y;"E": BEEP .05,x+5:
NEXT f
 100 IF x=z THEN PRINT AT x,y+3; INK 2;"F F F F": FOR f=1 TO 5: BEEP .1,10: BEEP
 .2,5: BEEP .1,10: BEEP .1,3: NEXT f: PRINT AT 0,0; FLASH 1; PAPER 1; INK 7;"
 bravo juliette est sauvee      ": FOR f=1 TO 20: PAUSE 5: OUT 254,f: NEXT f: LET s
core=score+1
 110 IF x<>z THEN PRINT AT x,y;" ": FOR f=x TO 21: PRINT AT f,y;"D": BEEP .04,f:
 PRINT AT f,y;" ": NEXT f: PRINT AT 21,8;"C": BEEP 1,-20
 120 IF tour<>10 THEN CLS : GO TO 10
 125 CLS
 130 PRINT AT 0,9; INK 6;"resultats"
 135 IF score>hi THEN LET hi=score
 140 PRINT AT 5,0; INK 1; PAPER 7; FLASH 1;"SCORE ";score
 145 PRINT AT 7,0; INK 1; PAPER 7; FLASH 1;"HIGH SCORE ";hi
```

```
 150 PRINT AT 21,0; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"      PRESSEZ UNE TOUCHE          ": PA
USE 0: LET score=0: LET tour=0: GO TO 2
 1000 FOR f=USR "a" TO USR "f"+7
 1010 READ user: POKE f,user
 1020 NEXT f: RETURN
 1030 DATA 255,169,255,169,255,169,169,255
 1040 DATA 126,60,60,126,126,110,110,126
 1050 DATA 0,0,0,0,0,24,126,255
 1060 DATA 128,192,224,224,224,192,192,128
 1070 DATA 56,40,146,124,16,56,40,108
 1080 DATA 102,255,255,255,127,62,28,8
```

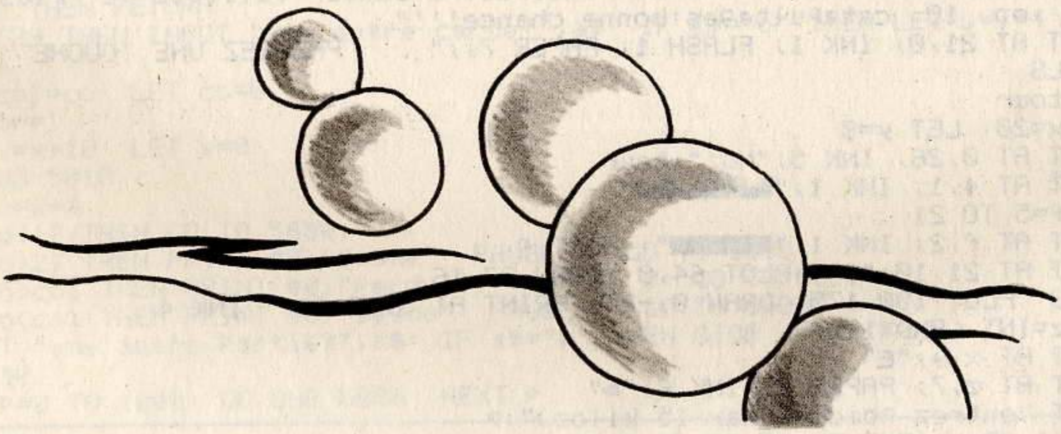
COMMENTAIRES :

Ligne 1 : initialisation des variables du jeu
Ligne 6 à 8 : instructions du jeu
Ligne 11 à 42 : dessin de la tour
Ligne 50 à 55 : dessin de la fenetre
Ligne 70 à 80 : chute du poids
Ligne 90 : catapultage
Ligne 100 : partie gagnée
Ligne 110 : fin de partie
Ligne 120 : test de compteur de tour
Ligne 1000 à 1020 : routine de chargement des caractères
Ligne 1030 à 1080 : DATAS des caractères

SPECTRUM

REBOND SURPRISE

Récupérez les balles qui tombent du haut de l'écran. Votre panier se déplace grâce aux touches 5 et 8.



```
  1 REM ##########################################################
                           Eric CHARTON 1985
##########################################################
  2 PAPER 0: BORDER 0: INK 5: CLS : GO SUB 100
  4 GO SUB 9000
  5 DIM r(32): LET sc=0: LET u=5: LET y=10
  6 GO SUB 900
  7 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK 3; PAPER 5;"▚▚▚ score ▚▚▚"
  8 PRINT AT 0,0; PAPER 6; INK 2;"        Eric CHARTON  1985        "
 10 IF INKEY$="8" AND y<30 THEN LET y=y+1: GO SUB 2000
 20 IF INKEY$="5" AND y>0 THEN LET y=y-1: GO SUB 1000
 30 GO SUB 3000
 40 IF (y=o OR y+1=o) AND u=17 THEN BEEP 1,5: LET u=1: GO SUB 900: GO SUB 7000
 50 GO TO 10
 100 DATA BIN 00000000
 110 DATA BIN 00011000
 120 DATA BIN 00111100
 130 DATA BIN 01111110
 140 DATA BIN 11111111
```

```
 150 DATA BIN 01111110
 160 DATA BIN 00111100
 170 DATA BIN 00011000
 200 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "a"+k,z: NEXT k
 300 DATA BIN 01110000
 310 DATA BIN 01111000
 320 DATA BIN 00111100
 330 DATA BIN 00011100
 340 DATA BIN 00001100
 350 DATA BIN 00001111
 360 DATA BIN 00000111
 370 DATA BIN 00000111
 400 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "b"+k,z: NEXT k
 500 DATA BIN 00001110
 510 DATA BIN 00011110
 520 DATA BIN 00111100
 530 DATA BIN 00111000
 540 DATA BIN 00110000
 550 DATA BIN 11110000
 560 DATA BIN 11100000
 570 DATA BIN 11100000
 600 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "c"+k,z: NEXT k
 650 RETURN
 900 PRINT AT 17,y; INK 3;"V": RETURN
1000 PRINT AT 17,y; INK 3;"V  ": RETURN
2000 PRINT AT 17,y-2; INK 3;"  V": RETURN
3000 IF u=5 THEN LET o=INT (RND*31): LET enc=1+INT (RND*7)
3010 LET u=u+1: PRINT AT u-1,o; INK enc;" ";AT u,o;"●": IF u=18 THEN LET u=1: GO
 SUB 9200
3050 RETURN
7000 IF enc=3 THEN GO TO 8000
7005 IF enc=2 THEN LET score=-40: GO TO 7015
7010 LET score=enc*10
7015 PRINT AT 15,o; INK 4; PAPER 0;score: FOR 9=1 TO 30: NEXT 9
7020 PRINT AT 15,o;"   ": LET sc=sc+score: PRINT AT 21,15; INK 1; PAPER 6; FLASH
 1;":";sc: RETURN
8000 PRINT AT 16,y; FLASH 1; PAPER 0; INK 6;"Perdu": FOR x=0 TO 43: BEEP 1/200,x
: BEEP 1/100,x-8: BEEP 1/150,x+7
8010 NEXT x
8020 CLEAR : GO TO 4
9000 LET f=21: FOR e=0 TO 11
9005 BEEP 1/90,f
9010 PRINT AT f,0; PAPER 4;"                                "
9020 PRINT AT e,0; PAPER 4;"                                "
9030 LET f=f-1: NEXT e
9040 LET f=21: FOR e=0 TO 11
9045 BEEP 1/90,e
9050 PRINT AT f,0; PAPER 0;"                                "
9060 PRINT AT e,0; PAPER 0;"                                "
9070 LET f=f-1: NEXT e
9080 RETURN
9200 LET p=0: LET r(o+1)=1: FOR i=1 TO 31: LET p=p+r(i): IF p=31 THEN GO TO 9300
9250 RETURN
9300 GO TO 8000
9999 SAVE "balloons" LINE 1
```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 : initialisation de l'écran
Ligne 5 : initialisation des variables du jeu
Ligne 7 à 8 : affichage du haut de l'écran
Ligne 10 à 20 : test du clavier
Ligne 100 à 200 : redéfinition du caractère de la balle
Ligne 300 à 400 : redéfinition du caractère de la panière gauche
Ligne 500 à 600 : redéfinition du caractère de la panière droite
Ligne 900 à 2000 : affichage de la panière à l'écran
Ligne 3000 à 3050 : affichage de la balle à l'écran
Ligne 7000 à 7020 : calcul du score et affichage
Ligne 8000 à 9300 : fin de la partie ▶

NIMITZ

Les réserves de carburant de votre Mirage 2000 sont presque épuisées. Le porte-avion Nimitz est votre seul espoir de survie. Réussirez-vous à l'atteindre et à apponter sans trop de dégâts ? 5 = gauche, 6 = bas, 7 = haut et 8 = droite.

```
   1 RESTORE : BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : REM eric
   2 FOR f=0 TO 21: PRINT PAPER INT (RND*7)+1;"                              ":
 PRINT AT f,RND*23; INK INT (RND*6)+1; FLASH 1;"*NIMITZ*": BEEP .01,f: NEXT f: B
EEP 1,-10: GO SUB 2000
   3 BORDER 0: PAPER 5: INK 4: CLS
   5 FOR f=1 TO 10: BEEP .01,f: NEXT f: INPUT "niveau(1-6)";q
   6 IF q<1 OR q>6 THEN GO TO 5
   7 LET n=INT (20/q)
  10 FOR f=15 TO 21: PRINT AT f,0; PAPER 1;"                                ": N
EXT f
  15 LET vit=0: LET temps=0: LET fuel=50
  20 LET y=10: LET x=1
  25 LET b=10
  30 PRINT AT x,y; INK 0;"»"
  35 LET temps=temps+1
  40 IF x=13 THEN GO SUB 1000
  50 BEEP .123,-30
  55 PRINT AT x,y; INK 0;"B": FOR f=1 TO 2: NEXT f
  56 PRINT AT 21,10; INK 7; PAPER 2; INK 0;"fuel:";fuel
  57 PRINT AT x,y;" "
  58 IF fuel=10 THEN PRINT AT 21,16; PAPER 2;" "
  60 IF INKEY$="5" THEN LET y=y-1
  70 IF INKEY$="8" THEN LET y=y+1
  80 IF INKEY$="6" THEN LET x=x+1
  90 IF INKEY$="7" THEN LET x=x-1
  95 LET fuel=fuel-1
 100 IF vit=n THEN LET vit=0: GO SUB 200
 110 IF y<=1 THEN LET y=1
 120 IF x>=13 THEN LET x=13
 130 IF y>=28 THEN LET y=28
 135 IF fuel=0 THEN BEEP .1,10: FOR f=x TO 14: BEEP .04,f: PRINT AT f,y; INK 0;"
»";AT f-1,y; PAPER 5;" ": NEXT f: PRINT AT 14,y; INK 2; PAPER 5;"F": BEEP .06,-1
0: PRINT AT 14,y; INK 2; PAPER 5;"G": BEEP .08,-15: PRINT AT 14,y; INK 2; PAPER
5;"H": BEEP .01,-20: PRINT AT 14,y; PAPER 5;" ": FOR f=1 TO 300: NEXT f: PAUSE 0
: GO TO 1
 140 LET vit=vit+1
 150 GO TO 30
 210 PRINT AT 13,b;"     ": PRINT AT 14,b;"                    "
 230 LET b=INT (RND*20)+5
 235 FOR f=1 TO 3
```

```
240 PRINT INK 0;AT 13,b+4; INK 2; BRIGHT 0;"▟": PRINT AT 14,b; INK 0;"CEEEED"
242 NEXT f: RETURN
1000 IF ATTR (x+1,y+1)=40 THEN PRINT AT 21,0; PAPER 7; FLASH 1; INK 1;"temps:";t
emps: FOR f=1 TO 350: NEXT f: GO TO 1
1100 RETURN
2000 FOR f=USR "a" TO USR "h"+7
2020 READ user: POKE f,user
2030 NEXT f: RETURN
2040 DATA 255,8,128,255,171,255,255,60
2050 DATA 28,8,128,255,171,255,255,60
2060 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1
2070 DATA 255,24,252,248,240,224,192,128
2080 DATA 255,255,255,85,255,255,255,255
2090 DATA 42,129,43,128,43,28,41,82
3000 DATA 0,0,42,64,42,64,42,0
3010 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 : initialisation de l'écran
Ligne 2 : affichage de la présentation
Ligne 5 à 6 : choix du niveau de jeu
Ligne 12 à 25 : initialisation des variables du jeu
Ligne 59 à 90 : tests clavier pour les déplacements de l'avion
Ligne 100 à 130 : tests de limite de jeu
Ligne 135 à 210 : test et affichage du crash
Ligne 220 à 242 : déplacement du porte-avion
Ligne 1000 à 1100 : test de collision
Ligne 2000 à 2030 : routine de chargement des caractères
Ligne 2040 à 3010 : DATAS des caractères graphiques

SPECTRUM

GHOST PAINTER !

Des fantômes se ruent sur vous dès que vous vous mettez à repeindre une pièce. De plus, vos réserves de peinture s'épuisent à toute allure, vous obligeant à refaire le chemin déjà parcouru. Utilisez les touches 5 = gauche, 6 = haut, 7 = bas et 8 = droite si vous voulez vous en sortir.

```
10 REM ***********************
20 REM *  TILT  ZX SPECTRUM  *
30 REM ***********************
35 REM _____________________
40 REM VARIABLES POSITION DU                    JOUEUR
45 LET X=11: LET Y=28
50 REM _____________________
55 REM VARIABLES POSITION DE                    L'ORDINATEUR
60 LET X1=10: LET Y1=10
61 LET X2=18: LET Y2=18
62 LET X3=4: LET Y3=6
65 REM _____________________
70 REM INITIALISATION DU TEMPS                  ET DU SCORE
75 LET T=0
80 LET SC=0
82 LET V=3
85 REM _____________________
90 REM AFFICHAGE TERRAIN
95 GO SUB 9000
105 PRINT AT 1,0; INK 6;"════════════════════════════════"
110 PRINT AT 21,0; INK 6;"════════════════════════════════"
115 FOR F=2 TO 20: PRINT AT F,0; INK 6;"═";AT F,31; INK 6;"═": NEXT F
200 REM _____________________
205 REM TEST CLAVIER + TESTS                    COLLISIONS
```

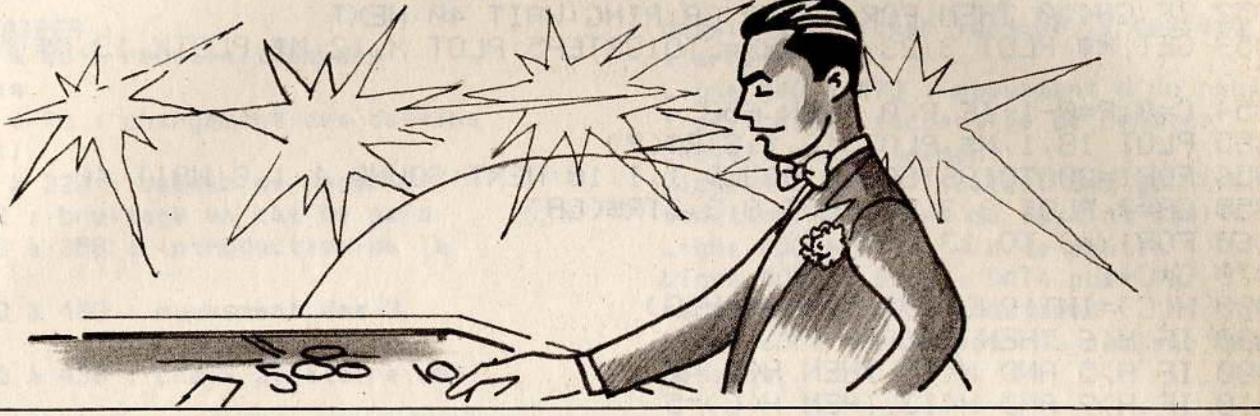
```
 210 LET A$=INKEY$
 211 LET T=T+1
 212 IF A$="" THEN PRINT AT 0,0; INK 4;"SCORE:";SC; INK 5;" TEMPS:";T; INK 3;" V
IES:";V;" "
 213 IF A$="" THEN GO TO 235
 214 LET SC=SC+1
 215 IF T<40 THEN PRINT AT X,Y; INK 5;"■"
 216 IF T>=40 THEN PRINT AT X,Y; INK 2; PAPER 0;" ": LET SC=SC-1 AND SC>0
 217 IF (X1=X OR X2=X OR X3=X) AND (Y1=Y OR Y2=Y OR Y3=Y) THEN IF T>=40 THEN BEE
P 1,-14: LET V=V-1: LET T=0: IF V=-1 THEN GO TO 2000
 220 LET X=X+(A$="6" AND ATTR (X+1,Y)<>70)-(A$="7" AND ATTR (X-1,Y)<>70)
 225 LET Y=Y+(A$="8" AND ATTR (X,Y+1)<>70)-(A$="5" AND ATTR (X,Y-1)<>70)
 230 PRINT AT X,Y; INK 2;"☻"
 231 IF X=11 AND Y=28 THEN LET T=0: FOR F=0 TO 40: BEEP .001,F: BEEP .002,F+10:
NEXT F
 235 IF T>20 THEN PRINT AT X1,Y1; INK 2; PAPER 0;" ";AT X2,Y2;" ";AT X3,Y3;" ":
GO TO 240
 236 GO TO 210
 240 IF INT (RND*3)=1 THEN LET X1=X1+(X>X1 AND ATTR (X1+1,Y1)=66)-(X<X1 AND ATTR
(X1-1,Y1)=66)
 241 IF INT (RND*3)=2 THEN LET X2=X2+(X>X2 AND ATTR (X2+1,Y2)=66)-(X<X2 AND ATTR
(X2-1,Y2)=66)
 242 IF INT (RND*3)=0 THEN LET X3=X3+(X>X3 AND ATTR (X3+1,Y3)=66)-(X<X3 AND ATTR
(X3-1,Y3)=66)
 245 IF INT (RND*3)=1 THEN LET Y1=Y1+(Y>Y1 AND ATTR (X1,Y1+1)=66)-(Y<Y1 AND ATTR
(X1,Y1-1)=66)
 246 IF INT (RND*3)=2 THEN LET Y2=Y2+(Y>Y2 AND ATTR (X2,Y2+1)=66)-(Y<Y2 AND ATTR
(X2,Y2-1)=66)
 247 IF INT (RND*3)=0 THEN LET Y3=Y3+(Y>Y3 AND ATTR (X3,Y3+1)=66)-(Y<Y3 AND ATTR
(X3,Y3-1)=66)
 250 PRINT AT X1,Y1; INK 4;"♜"
 251 PRINT AT X2,Y2; INK 3;"♜"
 252 PRINT AT X3,Y3; INK 1;"♜"
 500 GO TO 210
2000 REM ____________________
2005 REM VOUS AVEZ PERDU!
2010 FOR F=0 TO 30 STEP 4: PRINT AT X,Y; INK 6;"☻": BEEP .1,F: PRINT AT X,Y; INK
 4;"♜": BEEP .1,F+10: NEXT F
2020 PAUSE 0: RUN
9000 REM ____________________
9005 REM REDEFINITION DES CHR$
9010 FOR F=USR "A" TO USR "E"-1
9015 READ A
9020 POKE F,A
9025 NEXT F
9030 DATA 255,129,129,255,255,129,129,255,60,66,255,66,122,122,66,255,56,108,254
,30,62,126,124,56,56,126,255,201,201,255,251,209
9035 BORDER 1: PAPER 0: INK 2: CLS
9040 CLS
9050 PRINT AT 10,27; INK 6;"═══"
9055 PRINT AT 12,27; INK 6;"═══"
9060 PRINT AT 11,30; INK 3; FLASH 1;"A"
9070 POKE 23562,1: POKE 23561,8: POKE 23609,10
9100 RETURN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 35 : présentation du jeu
Ligne 40 à 50 : initialisation des variables du joueur
Ligne 55 à 65 : initialisation des variables des fantomes
Ligne 70 à 85 : initialisation du temps et score
Ligne 90 à 115 : affichage du terrain
Ligne 205 à 500 : test clavier et test des collisions
Ligne 2000 à 2020 : test de fin de partie
Ligne 9000 à 9025 : redéfinition des caractères
Ligne 9030 : DATAS des caractères graphiques
Ligne 9035 à 9100 : affichage écran

LAS VEGAS

Retrouvez le grand frisson des salles de jeux et empochez la monnaie grâce à votre fidèle ordinateur. Pour lancer le jeu, il suffit de presser la barre d'espace.



```
10 CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 P=10:PLOT 18,1,"10"
25 IF PEEK(#B708)=#30 THEN 35
28 FOR I=1 TO 5:READA:NEXT
30 FOR I=46856 TO 47063:READ A:POKE I,A:NEXT
35 M$="   ":N$=CHR$(3)
40 A$(1)=CHR$(7)+"ij":A$(2)=CHR$(7)+"kl"
50 A$(3)=CHR$(6)+"ef":A$(4)=CHR$(6)+"gh"
60 A$(5)=CHR$(2)+"uv":A$(6)=CHR$(2)+"wx"
70 A$(7)=CHR$(5)+"qr":A$(8)=CHR$(5)+"st"
80 A$(9)=CHR$(1)+"mn":A$(10)=CHR$(1)+"op"
90 FOR I=1 TO 10:A$(I)=A$(I)+N$:NEXT
95 REM
100 REM  DECOR
105 REM
110 FOR I=2 TO 18:PLOT I,5,"c":PLOT I,25,"d"
115 PLOT I,9,"c":PLOT I,16,"d":NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT 2,I,"a":PLOT 18,I,"b":NEXT
130 PLOT 5,7,1:PLOT 15,7,3:PLOT 6,7,"LAS VEGAS"
135 PLOT 4,23,20:PLOT 9,23,16:PLOT 10,23,8
140 PLOT 5,23,"20C":FORI=19 TO 21:PLOT 6,I,"¦":NEXT
145 PLOT 1,1,7:PLOT 1,3,4:PLOT 23,1,3:PLOT 23,3,3
147 PLOT 2,1,"PIECES DE 20C:":PLOT 2,3,"GAIN:"
150 Z$=CHR$(255)
160 FOR I=10 TO 15:PLOT 7,I,Z$:PLOT 12,I,Z$:PLOT 5,I,3:PLOT10,I,3
165 PLOT 15,I,3NEXT
170 PLOT 19,18,"cca":PLOT 19,19,"dda"
180 FOR I=13 TO 17:PLOT 21,I,"a":NEXT
190 PLOT 19,12,1:PLOT 22,12,3:PLOT 20,12,"yz"
200 PLOT 11,22,"\cc/":PLOT 11,17,"cccc":PLOT 11,21,"dddd"
205 FORI=18 TO 20:PLOT 11,I,"a  b":NEXT
210 FOR I=0 TO 25:PLOT 24,I,"b":PLOT 38,I,"a":NEXT
220 FOR I=0 TO 20 STEP 5
230 PLOT 25,I,"ddddddddddddd":NEXT
240 PLOT 25,25,"ccccccccccccc"
250 PLOT 26,2,"ijijij 3>50":PLOT 26,3,"klklkl 2>10"
```

```
260 PLOT 26,7,"efefef 3>40":PLOT 26,8,"ghghgh 2>04"
270 PLOT 26,12,"uvuvuv 3>30":PLOT 26,13,"wxwxwx 2>03"
280 PLOT 26,17,"qrqrqr 3>20":PLOT 26,18,"ststst 2>02"
290 PLOT 26,22,"mnmnmn 3>10":PLOT 26,23,"opopop 2>01"
300 FOR I=2 TO 22 STEP 5
310 READ A:PLOT 25,I,A:PLOT 25,I+1,A:PLOT 32,I,3:PLOT 32,I+1,3:NEXT
320 DATA 7,6,2,5,1
330 REM
340 REM  ACTION
350 PLOT 8,3,M$:PLOT 8,3,STR$(GA):PLOT  3,23,12
352 IF GA<>0 THEN FOR I=1TO GA:PING:WAIT 40:NEXT
353 GET R$:PLOT 3,23,8:FORX=3TO13STEP5:PLOT X,12,M$:PLOTX,13,M$:NEX
T
354 C=0:P=P-1:IF P<0 THEN 650
355 PLOT 18,1,M$:PLOT 18,1,STR$(P)
356 FORI=200TO10STEP-10:SOUND 1,I,10:NEXT:SOUND 1,1,0:WAIT 40
358 GA=0:PLOT 8,3,M$:PLOT 8,3,STR$(GA)
360 FOR X=3 TO 13 STEP 5
370 C=C+1
380 H(C)=INT(RND(1)*15)+1:H=H(C)
390 IF H<6 THEN H(C)=9
400 IF H>5 AND H<10 THEN H(C)=7
410 IF H>9 AND H<13 THEN H(C)=5
420 IF H>12AND H<15 THEN H(C)=3
430 IF H=15 THEN H(C)=1
435 W=5
440 FOR T=1 TO 20
450 W=W+1:G=INT(RND(1)*5)+1:G=G*2
460 PLOT X,12,A$(G-1):PLOT X,13,A$(G)
465 SOUND 1,(G+9)*10,10
470 WAIT W:PLOT X,12,M$:PLOT X,13,M$:SOUND 1,1,0:NEXT T
475 PLOT X,12,A$(H(C)):PLOT X,13,A$(H(C)+1)
480 SOUND 1,1,0:NEXT X
490 REM
500 REM CALCUL DES GAINS
510 IF H(1)=H(2) AND H(2)=H(3) THEN 600
520 IF H(1)<>H(2) AND H(2)<>H(3) THEN 350
525 REM 2 EGAUX (DEBUT OU FIN)
530 GA=(11-H(2))/2:IF H(2)=1 THEN GA=10
535 P=P+GA
540 GOTO 350
600 REM 3 EGAUX
620 IF H(C)=1 THEN FOR I=1 TO 10:FORJ=60TO90:SOUND 1,J,10:NEXT J,I:
PING
630 GA=(11-H(C))*5:P=P+GA
640 GOTO 350
650 REM FIN DU JEU
655 PLOT 1,4,2:PLOT 2,4,12
660 PLOT 3,4,"PLUS UN SOUS!":PLOT 16,4,8:PLOT 17,4,3
670 GET R$:RUN
5000 DATA 48,48,48,48,48,48,48,48
5010 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3
5020 DATA 0,0,0,0,0,0,63,63
5030 DATA 63,63,0,0,0,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,63,63,0,0,49,42
5090 DATA 0,0,62,62,0,0,12,42
```

```
5100 DATA 51,42,50,0,0,63,63,0
5110 DATA 44,42,42,0,0,62,62,0
5120 DATA 16,9,11,1,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 1,3,7,7,7,3,1,0
5250 DATA 56,60,38,54,62,60,56,48
6000 DATA 7,6,2,5,1
```

COMMENTAIRES :
Ligne 25 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 90 : chargement des dessins dans A$ ()
Ligne 95 à 320 : dessin du décor
Ligne 352 : bruitage en cas de gain
Ligne 353 à 358 : introduction de la pièce
Ligne 360 à 480 : mouvement des 3 rouleaux
Ligne 370 à 430 : choix aléatoire du dessin à afficher lorsque le rouleau s'arrete
Ligne 440 à 470 : mouvement d'un rouleau : affichages successifs de dessins choisis aléatoirement
Ligne 490 à 640 : calcul des gains en fonction du nombre de dessins similaires
Ligne 650 à 670 : fin de partie
Ligne 5000 à 5250 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 6000 : DATA pour la couleur des dessins

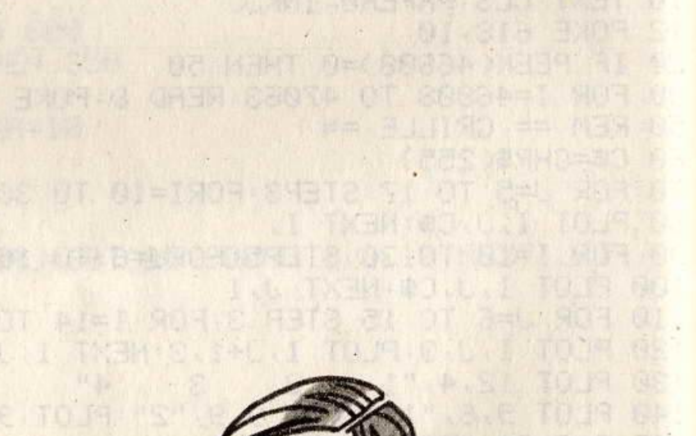
ORIC 1/ATMOS

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs seulement visibles deux par deux.
Pour jouer, entrez simplement les coordonnées de la case à jouer.

```
5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46808)=0 THEN 50
30 FOR I=46808 TO 47063:READ D:POKE I,D:NEXT
50 REM == GRILLE ==
60 C$=CHR$(255)
70 FOR J=5 TO 17 STEP3:FORI=10 TO 30
80 PLOT I,J,C$:NEXT I,
90 FOR I=10 TO 30 STEP5:FORJ=6 TO 16
100 PLOT I,J,C$:NEXT J,I
110 FOR J=6 TO 15 STEP 3:FOR I=14 TO 29 STEP 5
120 PLOT I,J,3:PLOT I,J+1,3:NEXT I,J
130 PLOT 12,4,"1    2    3    4"
140 PLOT 9,6,"1":PLOT 9,9,"2":PLOT 9,12,"3":PLOT 9,15,"4"
145 C=0:C$="56713212"
150 FOR I=91 TO 122 STEP 4
160 C=C+1:D=VAL(MID$(C$,C,1))
170 A$(C)=CHR$(D)+CHR$(I)+CHR$(I+1)
180 B$(C)=CHR$(D)+CHR$(I+2)+CHR$(I+3):NEXT
200 REM == REPARTITION ==
202 PLOT 2,2,"UN INSTANT SVP..."
205 FOR J=1 TO 2
210 FOR I=1 TO 8
220 X=INT(RND(1)*4)+1
230 Y=INT(RND(1)*4)+1
240 IF C(X,Y)<>0 THEN 220
```

```
250 C(X,Y)=I:NEXT:NEXT
260 PLOT 2,2,"                    "
270 REM == DEPART ==
280 E=E+1
290 PLOT 2,24,STR$(E)+" ESSAI:"
295 FOR J=1 TO 2
300 GET X$:X=VAL(X$)
310 IF X<1 OR X>4 THEN 300
315 PLOT 15,24,X$:G(J)=X
320 GET Y$:Y=VAL(Y$)
330 IF Y<1 OR Y>4 THEN 320
340 PLOT 16,24,Y$:H(J)=Y
350 C=C(X,Y):IF C=0 THEN PING:PLOT 15,24,"  ":GOTO 300
352 IF J=2 AND G(1)=G(2) AND H(1)=H(2) THEN PING:PLOT 15,24,"  ":GO
TO 300
355 X=5*X+6:Y=3*Y+3:M(J)=C:X(J)=X:Y(J)=Y
360 PLOT X,Y,A$(C):PLOT X,Y+1,B$(C)
365 FOR I=50 TO 5 STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
370 PLOT 15,24,"  "
380 NEXT J
390 IF M(1)=M(2) THEN 450
400 SOUND 1,5555,12
410 WAIT 90:SOUND 1,1,0
420 FORI=1TO2:PLOT X(I),Y(I),"    "
430 PLOT X(I),Y(I)+1,"    "
435 NEXT
440 GOTO 270
450 FORI=60TO90:SOUND1,I,12:NEXT
455 FORI=90TO60STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
460 FORI=1TO2:C(G(I),H(I))=0:NEXT
470 P=P+1:IF P<8 THEN 270
475 SOUND 1,100,12:WAIT 50:SOUND 1,300,12:WAIT 50:SOUND 1,200,12
478 WAIT 60:SOUND 1,1,0
480 PLOT 2,24,"TROUVE EN"+STR$(E)+" ESSAIS."
490 PLOT 2,26,"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
500 GET R$
510 IF R$="N" THEN END
515 IF R$<>"O" THEN 500
520 RUN
5000 DATA 0,1,2,4,8,16,38,36
5010 DATA 48,8,16,19,36,40,44,44
5020 DATA 44,32,17,10,5,14,16,0
5030 DATA 56,48,16,48,32,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5090 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5100 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5110 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5120 DATA 16,9,11,11,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
```



```
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 0,61,39,63,3,3,6,12
5250 DATA 0,47,57,63,48,48,24,12
5260 DATA 12,13,63,35,63,61,0,0
5270 DATA 12,44,63,49,63,47,0,0
5280 DATA 15,0,1,0,27,27,0,13
5290 DATA 60,32,0,32,27,27,0,44
5300 DATA 13,0,3,3,0,0,0,0
5310 DATA 44,0,24,24,0,48,48,0
```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 50 à 140 : dessin de la grille
Ligne 145 à 180 : mise en variables des objets, avec leur couleur
Ligne 200 à 260 : répartition des objets dans la grille
Ligne 270 à 340 : saisie et affichage de la case choisie
Ligne 350 à 352 : tests d'erreur : 2 fois les memes coordonnées ou couple déjà trouvé
Ligne 355 à 370 : affiche l'objet
Ligne 390 : teste si un couple a déjà été trouvé
Ligne 400 à 440 : les 2 objets sont différents, on les efface et on passe à l'essai suivant
Ligne 450 à 470 : un couple a été trouvé => bruit, mise à jour du score et de la grille
Ligne 475 à 520 : les 8 couples ont été trouvés : affiche le score et propose autre partie
Ligne 5000 à 5310 : DATA pour redéfinition des caractères

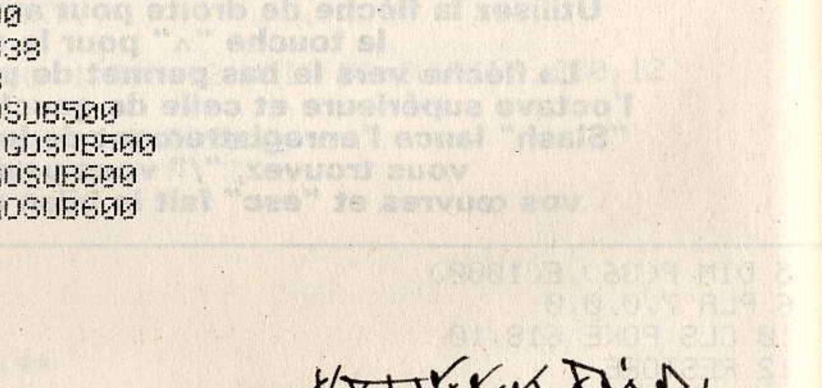
ORIC 1/ATMOS

MUSIQU'ORIC

Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies. Utilisez la flèche de droite pour augmenter le volume et la touche "∧" pour le diminuer. La flèche vers le bas permet de passer directement à l'octave supérieure et celle de gauche à l'octave inférieure. "Slash" lance l'enregistrement de la note sur laquelle vous vous trouvez, "/" vous permet d'écouter vos œuvres et "esc" fait le bilan de vos prestations...

```
5 DIM P(36),E(1000)
6 PLA 7,0,0,0
10 CLS:POKE 618,10
12 RESTORE
15 N=10:O=3:V=9
20 PAPER4:INK0
21 PLOT 3,5,"OCTAVE:":PLOT 10,5,STR$(O)
23 PLOT 13,1,"dd MUSIQUE dd":PLOT 13,2,"dd MUSIQUE dd"
24 PLOT2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 0,1,19:PLOT 0,2,19:PLOT 1,2,0:PLOT1,
1,0
25 PLOT32,12,STR$(V)
28 PLOT30,10,17:PLOT31,10,"VOLUME":PLOT38,10,20
29 PLOT 2,5,18:PLOT13,5,20:IF IN=1 THEN 55
30 FOR I=46856TO46895:READ C:POKEI,C:NEXT
40 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,32,32,32,32,32,32,32,32,63,63,63,63,63,63,6
3,63
45 DATA 4,6,5,4,28,36,36,24,16,8,5,14,30,29,10,4
46 FORI=1 TO 36 STEP 3
47 READ X,Y,Z:P(I)=X:P(I+1)=Y:P(I+2)=Z
50 NEXT
52 DATA 9,18,32,10,14,99,12,18,32,13,14,99
53 DATA 15,18,32,18,18,32,19,14,99,21,18,32
54 DATA 22,14,99,24,18,32,25,14,99,27,18,32
55 FORI=10 TO 19
```

```
60 PLOT 8,I,23:PLOT29,I,20
70 NEXT
75 FOR I=10 TO 15
80 PLOT 10,I,"cc cc ab"
90 PLOT 19,I,"cc cc cc"
100 NEXT
110 FOR I=16 TO 19
120 PLOT10,I,"ab ab ab ab ab ab"
130 NEXT
132 PLOT9,8," 02 03    05 06 07"
134 PLOT9,21,"Q  W  E  R  T  Y  U"
135 PLOT 9,23,"DO RE MI FA SO LA SI"
140 REM ---- DEBUT ----
150 GET N$
151 IF N$=" " THEN MUSIC 1,0,1,0:GOTO150
152 IF N$=CHR$(27) THEN 900
153 IF N$="\" THEN 800
154 IF N$="/" THEN GOSUB 700
155 IF N$="Y" THEN N=10:GOTO200
160 IF N$="7" THEN N=11:GOTO200
161 IF N$="Q"THEN N=1:GOTO200
162 IF N$="W" THEN N=3:GOTO200
163 IF N$="E" THEN N=5:GOTO200
164 IF N$="R" THEN N=6:GOTO200
165 IF N$="T" THEN N=8:GOTO200
166 IF N$="2" THEN N=2:GOTO200
167 IF N$="3" THEN N=4:GOTO200
168 IF N$="5" THEN N=7:GOTO200
169 IF N$="6" THEN N=9:GOTO200
170 IF N$="U" THEN N=12:GOTO200
171 IF N$="▐" THEN L=L-3:GOTO838
172 IF N$="Z" THEN L=0:GOTO838
175 IF N$=CR$(8) THEN O=O-1:GOSUB500
180 IF N$=CHR$(10) THEN O=O+1:GOSUB500
182IF N$=CHR$(11) THEN V=V-1:GOSUB600
184 IF N$=CHR$(9) THEN V=V+1:GOSUB600
190 GOTO 150
200 MUSIC 1,O,N,V
202 PLOT X,Y,Z
203 M=3*N-2
204 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
205 PLOT X,Y,"e"
206 IF PEEK(520)<>56 THEN 206
208 MUSIC 1,O,N,0
210 GOTO 150
500 REM ---- OCTAVE ----
510 IF O<0 THEN O=0
520 IF O>6 THEN O=6
540 PLOT10,5,STR$(O)
545 PLOT10,5,0
546 MUSIC 1,O,N,V
550 RETURN
600 REM ---- VOLUME ----
610 IF V>15 THEN V=15
620 IF V<0 THEN V=0
630 PLOT32,12,"   ":PLOT 32,12,STR$(V)
640 MUSIC 1,O,N,V
650 RETURN
700 REM ---- JOUE ----
701 IF L<=0 THEN RETURN
705 FOR I=3 TO L STEP 3
```



```
708 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
709 IF T=0 THEN MUSIC 1,0,1,0:WAIT40:GOTO 760
710 MUSIC 1,O,N,V
715 PLOT10,5,STR$(O):PLOT10,5,1
720 PLOT X,Y,Z
730 M=3*N-2
740 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
750 PLOT X,Y,"e"
755 WAIT T:MUSIC 1,1,1,0
760 NEXT
780 RETURN
800 REM ---- ENREGISTRE ----
802 T=0:PLOT 30,0,"C N B P R":PLOT 29,0,7
805 MUSIC 1,0,1,0
806 PLOT 2,0,STR$(L/3)
810 L=L+3:IF L>=990 THEN PRINT"STOP"
820 E(L)=O:E(L+1)=N:PRINTCHR$(30):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
825 GET Z$:IF Z$="0" THEN T=0:GOTO836
828 FOR I=30 TO 38 STEP 2:SC=SCRN(I,0)
829 IF SC=ASC(Z$) THEN PLOT I,0,CHR$(SC+128):GOTO 835
830 NEXT:PING:GOTO 825
835 I=(I-30)/2+1:T=I*20
836 E(L+2)=T
838 PLOT 2,0,"     ":PLOT 2,0,STR$(L/3)
840 GOTO 150
850 REM ---- RESTITUTION ----
900 CLS:PAPER0:INK2
905 MUSIC 1,0,1,0
910 FOR I=3 TO L STEP 3
920 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
930 PRINT"OCT:";O;"  NOTE:";N;" DUREE:";T
940 GET Z$
950 NEXT
955 PRINT:PRINT"[ FIN ]":PRINT
960 PRINT"ENCORE (O/N)";:GET R$
970 IF R$="O" THEN 900
980 IF R$="N" THEN 1000
985 PRINT
990 GOTO 960
1000 PRINT:PRINT:INPUT"RETOUR AU PROGRAMME (O/N)";R$
1010 IF R$="N" THEN END
1015 IF R$="O" THEN IN=1:CLS:GOTO20
102 CLS :GOTO1000
```

COMMENTAIRES :

Touches : volume + fort: -> / - fort : ^

octave +:flèche vers le bas / -: <-

enregistre la note sur laquelle on se trouve :

durée de la note enregistrée : croche, noire, blanche, bpointée, ronde, 0=silence

écouter : /

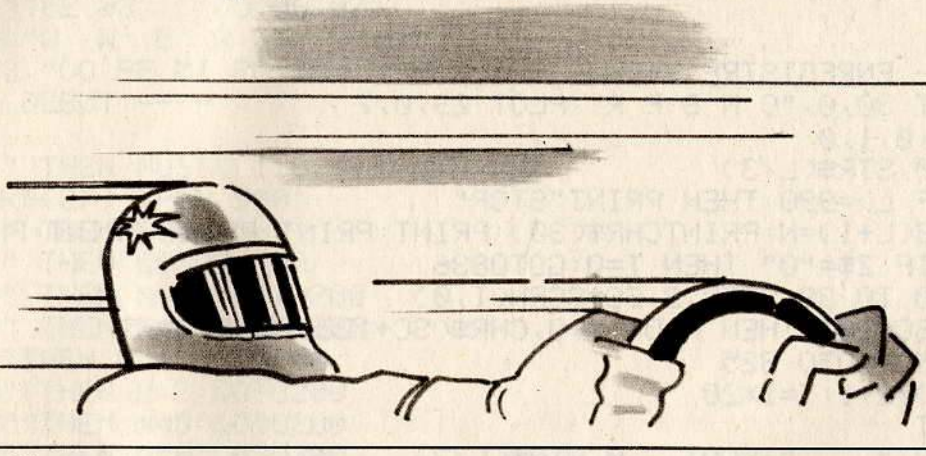
efface : la dernière note : ; toutes les notes : Z

fin et bilan : ESC

Ligne 0 à 135 : initialisation, décor et redéfinition des caractères
Ligne 150 à 190 : saisie des touches
Ligne 175 à 180 : modification de l'octave
Ligne 182 à 184 : modification du volume
Ligne 200 à 210 : joue la note et affiche la main
Ligne 500 à 550 : gestion de l'octave
Ligne 600 à 650 : gestion du volume
Ligne 700 à 780 : joue le morceau enregistré
Ligne 800 à 840 : enregistrement d'une note
Ligne 850 à 1020 : affiche les octaves, notes et durée du morceau

CARAMBOLAGE

Au volant de votre bolide, parcourez un labyrinthe sans jamais entrer en collision avec une autre voiture. pour vous diriger, utilisez les quatre touches d'édition.



```
5 POKE 618,10
10 X18:Y=18:V$="b":A=0:B=0:Q=1:W=0
12 M=19:N=5:U$="d":G=1:H=0:P$=" "
13 RESTORE
15 FOR I=46856 TO 46887:READC:POKEI,C:NEXT
18 CLS:PAPER0:INK3:PING
20 PRINT:PRINT:PRINT
25 PLOT 1,0,7:PLOT 1,1,2
30 PLOT 13,0,"CARAMBOLAGE"
35 PLOT 1,1,2:PLOT 12,1,-------------"
39 GOTO 100
40 IF V$="a" THEN RETURN
41 IF N>Y AND SCRN(M,N-1)<>255 THEN N=N-2:RETURN
42 IF N<Y AND SCRN(M,N+1)<>255 THEN N=N+2:RETURN
44 RETURN
45 IF V$=b" THEN RETURN
46 IF M<X AND SCRN(M+1,N)<>255 THEN M=M+2:RETURN
47 IF M>X AND SCRN(M-1,N)<>255 THEN M=M-2:RETURN
48 RETURN
50 X=X-Q:Y=Y-W:IF V=98 THEN 70
55 W=0:V$="b":IF SCRN(X+1,Y)=255 THEN Q=-1:RETURN
60 Q=1:RETURN
70 Q=0:V$="a":IF SCRN(X,Y+1)=255 THEN W=-1:RETURN
80 W=1:RETURN
85 U=ASC(U$):IF U=100THEN 90
86 H=0:U$="d":IF SCRN(M+1,N)=255 THEN G=-1:RETURN
88 G=1:RETURN
90 G=0:U$="c":IF SCRN(M,N+1)=255 THEN H=-1:RETURN
95 H=1:RETURN
100 REM == PARCOURS ==
120 POKE 853,250
140 D=3:F=4:G=31:H=21:C$=CHR$(255):J=5
145 FOR I=1 TO J
150 FOR X=D TO D+G :PLOT X,F,C$:PLOT X,F+H,C$:NEXT
160 FOR Y=F+1 TO F+H:PLOT D,Y,C$:PLOT D+G,Y,C$:NEXT
```

```
170 D=D+2:F=F+2:G=G-4:H=H-4:NEXT
175 IF C$="." THEN 190
180 D=4:F=5:G=29:H=19:C$=".":J=4:GOTO 145
190 PLOT 12,14,"SCORE:":PLOT 12,16,"HI-SC:":PLOT 18,16,STR$(HI)
195 C$="      ":PLOT 25,14,3:PLOT25,16,3
200 FOR I=5 TO 11:PLOT 17,I,C$:NEXT
210 FOR I=18 TO 24:PLOT 17,I,C$:NEXT
215 C$="    "
220 FOR I=13 TO 16:PLOT 4,I,C$:PLOT 27,I,C$:NEXT
225 X=18:Y=18:PLOT X,Y,V$
226 G=1:H=0:PLOT M,N,U$
230 REM == DEBUT ==
240 PLAY 0,7,3,120
300 K=PEEK(#208):V=ASC(V$)
310 IF K=#AC AND V=97 THEN A=-2
320 IF K=#B4 AND V=98 THEN B=2
330 IF K=#BC AND V=97 THEN A=2
340 IF K=#9C AND V=98 THEN B=-2
345 IF SCRN(X+A/2,Y+B/2)=255 THEN A=0:B=0
350 PLOT X,Y," ":X=X+A+Q:Y=Y+B+W
360 S=SCRN(X,Y)
370 IF S=46 THEN SC=SC+10:CP=CP+1:PLOT 18,14,STR$(SC):IF CP=224 THE
N 700
380 IF S=255 THEN GOSUB 50
400 IF S=99 OR S=100 THEN 1000
410 A=0:B=0:PLOT X,Y,V$
420 PLOT M,N,P$:M=M+G:N=N+H
425 IF M=17 OR M=20 THENGOSUB40
428 IF N=13 OR N=16 THENGOSUB45
429 S=SCRN(M,N)
430 IF S=97 OR S=98 THEN 1000
440 IF S=255 THEN M=M-G:N=N-H:GOSUB 85
450 P$=CHR$(SCRN(M,N)):PLOT M,N,U$
460 GOTO 300
700 REM == FIN DE TABLEAU ==
710 ZAP:ZAP:ZAP
720 SC=SC+100:CP=0:GOTO 10
1000 REM == PERTE ==
1005 POKE 853,35
1010 EXPLODE:PAPER1:PLOT X,Y,"*"
1015 IF SC>HI THEN HI=SC
1020 PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N):";:GET R$
1025 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN PRINTCHR$(11):GOTO 1020
1030 IF R$="N" THEN END
1040 SC=0:CP=0:GOTO 10
5000 DATA 45,51,45,12,12,45,51,45
5005 DATA 0,51,18,45,45,18,51,0
5010 DATA 45,63,45,12,12,45,63,45
5020 DATA 0,51,18,63,63,18,51,0
```

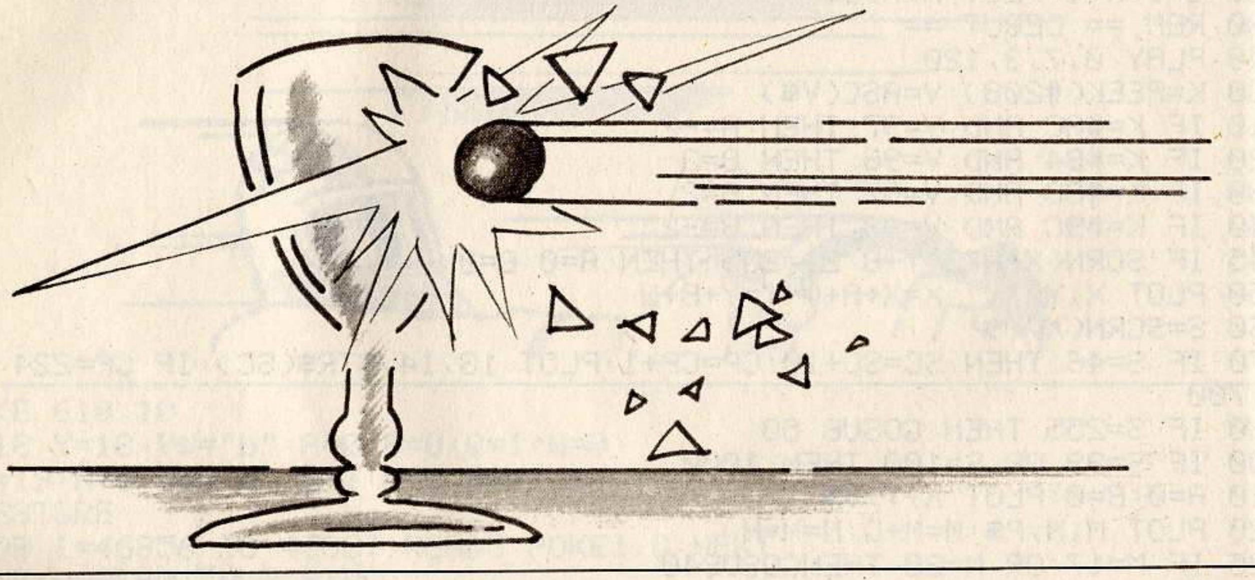
COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 39 : initialisation et redéfinition des caractères
Ligne 40 à 80 : changement de direction : voiture du joueur
Ligne 85à 95 : changement de direction : voiture de l'ORIC
Ligne 100 à 226 : dessin du parcours
Ligne 230 à 340 : saisie de la touche frappée
Ligne 345 à 410 : mouvement de la voiture du joueur
Ligne 420 à 450 : mouvement de la voiture de l'ORIC
Ligne 700 à 720 : fin de tableau
Ligne 1000 à 1040 : perte et fin de partie

►

ATTENTION FRAGILE

Grâce à votre panier, bloquez la balle qui rebondit de murs en murs avant qu'elle ne casse votre précieux verre à pied. Utilisez les touches : A pour aller en haut, Z pour aller en bas, < pour aller à droite, > pour aller à gauche.



```
5 X=18:Y=24:A=0:B=0:M$="  "
8 G=18:H=5:Q=1:W=1:E$=" "
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46859)=63 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 46943:READ D:POKE I,D:NEXT
40 A$="ab":B$="cd":D$="e"
50 REM === DECOR ===
60 C$="k":PLOT 1,3,4:PLOT 1,26,4
70 FOR I=5 TO 32:PLOT I,3,C$:PLOT I,26,C$:NEXT
72 PLOT 27,14,C$:PLOT 7,14,C$:PLOT 16,6,C$:PLOT 22,24,C$:PLOT 11,20
,C$
73 PLOT 10,19,C$:PLOT 23,4,C$:PLOT 26,13,C$
75 C$=CHR$(255)
80 FOR I=4 TO 25:PLOT 5,I,C$:PLOT 32,I,C$:NEXT
85 C$="j"
90 FOR I=10 TO 19:PLOT 14,I,C$:PLOT 23,I,C$:PLOT I+4\10,C$:PLOT I+4
,19,C$
95 NEXT
100 FOR I=12 TO 17:PLOT 16,I,C$:PLOT 21,I,C$:PLOT I+4,12,C$:PLOT I+
4,17,C$
105 NEXT:PLOT 1,0,7:PLOT 1,2,1
110 PLOT 17,14,CHR$(1)+"f9"+CHR$(3)
115 PLOT 17,15,CHR$(1)+"hi"+CHR$(3)
120 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$
125 PLOT 12,0,"SCORE:"+STR$(L)
128 PLOT 12,2,"RECORD:"+STR$(HI)
130 REM === JOUEUR ===
140 P=PEEK(#208):IF P=56 THEN 300
```

```
150 IF P=140 THEN A=-1
160 IF P=148 THEN A=1
170 IF P=174 THEN B=-1
180 IF P=170 THEN B=1
190 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$:X=X+A:Y=Y+B
200 S1=SCRN(X,Y):S2=SCRN(X+1,Y+1):S3=SCRN(X+1,Y):S4=SCRN(X,Y+1)
210 IF S1>32 OR S2>32 OR S3>32 OR S4>32 THEN X=X-A:Y=Y-B
230 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:A=0:B=0
300 REM === BALLE ===
305 L=L+1:PLOT 18,0,STR$(L)
310 PLOT G,H,E$:G=G+Q:H=H+W
31 S=SCRN(G,H):IF S>32 THEN G=G-Q:H=H-W:GOSUB S*10
350 PLOT G,H,D$
399 GOTO 140
400 REM == GOBE BALLE ==
410 FORI=100 TO 500 STEP 10:SOUND 1,I,10:NEXT:SOUND 1,1,0
420 L=L+100:PLOTX,Y,M$:PLOTX,Y+1,M$:PLOT G,H,E$
430 X=18:Y=24:G=18:H=5
440 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:GOTO 130
960 REM OBSTACLES (NE PAS ENLEVER LES REM VIDES)
970 REM
980 POP:GOTO 400
990 REM
1000 Q=-Q:RETURN
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 FOR I=1 TO 4:PING:WAIT 40:NEXT:POP
1056 EXPLODE:PLOT 7,6,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":GETR$:IF R$="N" TH
EN END
1057 IF R$<>"O" THEN 1056
1058 IF L>HI THEN HI=L
1059 L=0:GOTO 5
1060 G=G+Q:H=H+W:PING:Q=-Q:W=-W:RETURN
1070 W=-W:Q=INT(RND(1)*2):IF Q=0 THEN Q=-1
1075 RETURN
2550 Q=-Q:W=INT(RND(1)*2):IF W=0 THEN W=-1
2555 RETURN
5000 DATA 0,0,0,63,41,18,4,9
5010 DATA 0,0,0,63,9,18,36,8
5020 DATA 18,4,9,2,4,9,15,15
5030 DATA 18,36,8,16,36,8,60,60
5040 DATA 0,12,18,37,41,18,12,0
5050 DATA 3,4,8,12,11,8,8,8
5060 DATA 48,8,4,12,52,4,4,4
5070 DATA 4,2,1,1,1,1,1,7
5080 DATA 8,16,32,32,32,32,32,56
5090 DATA 0,61,61,0,47,47,0,63
5100 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
```

COMMENTAIRES :

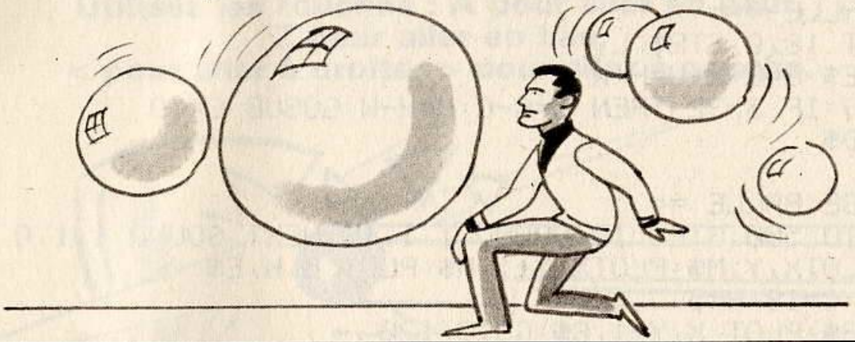
Ligne 5 à 40 : initialisation et redéfinition des caractères
Ligne 50 à 128 : décor
Ligne 130 à 230 : saisie des touches et mouvement du panier
Ligne 300 à 350 : mouvement de la balle
Ligne 400 à 440 : le panier a attrapé la balle

Ligne 960 à 2555 : différents sous-programmes correspondant aux caractères que rencontre la balle
ex :
Ligne 970 à 980 : panier
Ligne 1050 : verre

Ligne 1050 à 1059 : perte et fin de partie
Ligne 5000 à 5100 : DATA pour la redéfinition des caractères

GARE AUX BULLES

Promenez-vous dans l'écran le plus longtemps possible sans jamais vous faire heurter par une bulle. Pour vous déplacer, sachez que A = haut, Z = bas, > = droite, < = gauche.



```
5 X=33:Y=22:A=0:B=0:B$="a":M$=" "
10 CLS:PAPER0:INK7:POKE 618,10
11 POKE #10A0,0:PLOT 12,0,"GARE AUX BULLES!"
12 FORI=0TO7:READA,B,C:POKE#10C0+I,A:POKE#10B0+I,B:POKE#1000+I,C:NE
XT
14 DATA #BC,#FA,2,#BD,#F5,4,#BE,#31,1
16 DATA #BE,#40,3,#BF,#10,4,#BF,#23,2
18 DATA #BD,#6F,2,#BF,#30,4
20 IF PEEK(46856)=12 THEN 100
30 FOR I=46856 TO 46895:READ D:POKE I,D:NEXT
35 A=#F00
40 READ D:IF D=256 THEN 100
50 POKE A,D:A=A+1:GOTO 40
100 REM DECOR
110 C$="c":D$="d":E$="ddd"
115 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
120 FOR I=6 TO 34:PLOT I,5,D$:PLOT I,25,D$:NEXT
130 FOR I=6 TO 24:PLOT 6,I,C$:PLOT 34,I,C$:NEXT
140 PLOT 7,6,E$:PLOT 31,6,E$:PLOT 7,7,D$:PLOT 33,7,D$
150 PLOT 7,24,E$:PLOT 31,24,E$:PLOT 7,23,D$:PLOT 33,23,D$
160 POKE#BCFA,#65:POKE#BDF5,#65:POKE #BE31,#65:POKE #BD6F,#65
165 POKE#BE40,#65:POKE#BF10,#65:POKE#BF23,65:POKE #BF30,#65
170 PING:PLOT15,26,CHR$(3)+"SCORE:"
200 REM DEBUT
205 A=-1:B=0
210 CALL#F00:P=PEEK(#208)
220 IF P=148 THEN A=1:B=0:B$="b"
230 IF P=140 THEN A=-1:B=0:B$="a"
240 IF P=174 THEN B=-1:A=0
250 IF P=170 THEN B=1:A=0
260 PLOT X,Y,M$:X=X+A:Y=Y+B
270 S=SCRN(X,Y):IF S<>32 THEN X=X-A:Y=Y-B:A=-A:B=-B
280 IF S=101 THEN 1000
290 PLOT X,Y,B$:IF PEEK(#10A0)=1 THEN 1000
300 SC=SC+1:PLOT 22,26,STR$(SC):GOTO210
450 DATA 12,12,32,30,13,12,20,34
460 DATA 12,12,1,30,44,12,10,17
470 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
480 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
490 DATA 0,0,28,58,62,62,28,0
500 DATA 162,0,189,176,16,141
510 DATA 17,15,189,192,16,141
```

```
520 DATA 18,15,169,32,141,200
530 DATA 188,234,189,0,16,168
540 DATA 76,223,15,234,234,234
550 DATA 234,234,234,234,234,234
560 DATA 56,189,176,16,233,39
570 DATA 157,176,16,189,192,16
580 DATA 233,0,157,192,16,96
590 DATA 24,189,176,16,105,41
600 DATA 157,176,16,189,192,16
610 DATA 105,0,157,192,16,96
620 DATA 24,189,176,16,105,39
630 DATA 157,176,16,189,192,16
640 DATA 105,0,157,192,16,96
650 DATA 56,189,176,16,233,41
660 DATA 157,176,16,189,192,16
670 DATA 233,0,157,192,16,96
680 DATA 189,176,16,141,121,15
690 DATA 189,192,16,141,122,15
700 DATA 173,159,188,201,97,208
710 DATA 5,160,1,140,160,16
720 DATA 201,98,208,5,160,1
730 DATA 140,160,16,201,99,240
740 DATA 7,201,100,240,15,76
750 DATA 196,15,56,169,5,253
760 DATA 0,16,157,0,16,76
770 DATA 20,15,189,0,16,201
780 DATA 1,240,7,201,3,240
790 DATA 3,76,187,15,168,200
800 DATA 152,157,0,16,76,20
810 DATA 15,168,136,152,157,0
820 DATA 16,76,20,15,189,176
830 DATA 16,141,211,15,189,192
840 DATA 16,141,212,15,169,101
850 DATA 141,159,188,232,224,8
860 DATA 240,3,76,2,15,96
870 DATA 234,185,241,15,141,236
880 DATA 15,185,245,15,141,237
890 DATA 15,32,90,15,76,108
900 DATA 15,234,36,54,72,90
910 DATA 15,15,15,15,256
1000 REM PERTE
1010 SHOOT:FORI=1TO8:PAPER4:WAIT10:PAPER0:WAIT10:NEXT
1020 PLOT 8,3,CHR$(2)+"UNE AUTRE PARTIE ?"
1030 GET R$
1040 IF R$="N" THEN END
1050 IF R$<>"O" THEN 1030
1060 RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 18 : initialisation
Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 50 : implantation de la routine machine
Ligne 100 à 170 : décor
Ligne 210 : appel à la routine qui fait bouger les balles
Ligne 210 à 290 : saisie des touches et mouvements du personnage
Ligne 280 : celui-ci rentre dans une balle
Ligne 290 : une balle le heurte . (La routine met 1 en 10A0 si une balle le heurte)
Ligne 300 : incrémentation du score
Ligne 450 à 490 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 500 à 910 : DATA pour la routine de la machine
Ligne 1000 : perte et fin de partie ▶

TÉLÉPHONES FOLIES

Décrochez le maximum de téléphones avant que le compteur n'arrive au chiffre fatidique de zéro!
Utilisez les touches < pour aller à gauche et > pour aller à droite.

```
5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 IF PEEK(47039)=56 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 47039:RED D:POKE I,D:NEXT
40 K$="f9":M$="  ":P=1:X=21:Y=21
45 FORI=1TO6:T(I)=200:M(I)=200:NEXT
46 X(1)=2:Y(1)=7:X(2)=2:Y(2)=13:X(3)=2:Y(3)=19
48 X(4)=34:Y(4)=7:X(5)=34:Y(5)=13:X(6)=34:Y(6)=19
50 REM == DECOR ==
55 A$="ab":B$="cd"
60 FOR I=9 TO 21 STEP6
70 PLOT 1,I,1:PLOT 1,I+1,1:PLOT 1,I+2,4
80 PLOT 3,I,A$+CHR$(3):PLOT 3,I+1,B$+CHR$(3)
90 PLOT 34,I,CHR$(1)+A$:PLOT 34,I+1,CHR$(1)+B$
100 NEXT:A$="eee"
105 PLOT 1,1,2:PLOT 2,1,10:PLOT 1,2,2:PLOT 2,2,10
108 PLOT 15,1,"TELEPHONE!":PLO 15,2,"TELEPHONE!"
110 FOR I=2 TO 35 STEP 3:PLOT I,11,A$:PLOT I,17,A$:PLOT I,23,A$:NEX
T
120 A$(1)="lm":B$(1)="no":A$(2)="tu":B$(2)="vw"
125 C$(1)="hi":D$(1)="jk":C$(2)="pq":D$(2)="rs"
130 FOR I=6 TO 23:PLOT 19,I,K$:SOUND 1,I*25,12:WAIT 20:PLOT 19,I,M$
:NEXT
135 PLOT 2,4,"SCORE:":PLOT 27,4,"ERREURS:"
138 PLOT 1,6,5:PLOT 1,25,7
140 PLOT 19,23,K$:PING
145 YA=23:BA=-1
148 PLOT X,Y,A$(1):PLOT X,Y+1,B$(1)
150 REM == DEBUT ==
155 PLOT 19,YA,M$
160 YA=YA+BA:IF YA<12 OR YA>22 THEN BA=-BA
165 IF N=1 THEN Y=YA-2
170 PLOT 19,YA,K$:IFN=1THENPLOT19,YA-1,W$:PLOT 19,YA-2,Q$:PLOT 19,Y
A-3,M$
180 FOR I=1 TO 6:T=T(I):T=T-1
185 IF T<0 THEN 210
```

```
190 PLOT X(I),Y(I),"     ":PLOT X(I),Y(I),STR$(T)
195 IF T=10 THEN PING
200 IF T=0 THEN GOSUB 1000:M(I)=0
210 T(I)=T:NEXT
215 SC=SC+1:PLOT 8,4,STR$(SC)
220 K=PEEK(#208):IF K=56 THEN 155
230 IF P=1 THEN P=2 ELSE P=1
235 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$
240 IF K=140 THEN A=-1:Q$=A$(P):W$=B$(P):B=0
250 IF K=148 THEN A=1:Q$=C$(P):W$=D$(P):B=1
255 X=X+A:S=SCRN(X+B,Y+2)
258 IF S=32 THEN X=X-A:GOTO 300
259 N=0
260 IF X>32 THEN X=32:GOTO 400
265 IF X=18 AND S=102 THEN X=19:N=1
270 IF X<6 THEN X=6:GOTO 450
275 IF X=20 AND S=103 THEN X=19:N=1
00 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$
310 GOTO 155
400 IF Y=09 THEN I=4
410 IF Y=15 THEN I=5
420 IF Y=21 THEN I=6
430 GOTO 480
450 IF Y=09 THEN I=1
460 IF Y=15 THEN I=2
470 IF Y=21 THEN I=3
480 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$:IF M(I)=0 THEN 155
482 M(I)=M(I)-20:IF M(I)<20 THEN M(I)=20
490 FOR J=1TO 3:SOUND 1,133,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0:WAIT 25:NEXT
495 T(I)=M(I):YA=YA-BA:GOTO 155
1000 REM == PERTE ==
1010 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
1020 R=R+1:PLOT 35,4,STR$(R)
1025 IF R<3 THEN RETURN
1030 EXPLODE
1040 PLOT 7,6,"ON CHANGE DE STANDARDISTE!"
1050 PLOT 5,25,"ETES-VOUS VOLONTAIRES (O/N) ?"
1060 GET R$
1070 IF R$="N" THEN END
1080 IF R$<>"O" THEN 1060
1090 RUN
5000 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5010 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5020 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5030 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5040 DATA 63,63,0,63,63,63,59,17
5050 DATA 63,32,32,32,32,63,0,0
5060 DATA 63,1,1,1,1,63,0,0
5100 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5110 DATA 56,62,40,60,56,48,60,62
5120 DATA 27,18,7,7,63,60,32,0
5130 DATA 59,40,56,60,28,12,12,14
5140 DATA 7,31,5,15,7,3,15,31
5150 DATA 32,32,32,32,0,0,48,60
5160 DATA 55,5,7,15,14,12,12,28
5170 DATA 54,18,56,56,63,15,1,0
5180 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5190 DATA 56,62,40,60,56,49,62,60
5200 DATA 27,14,3,7,,6,6,7
5210 DATA 56,40,56,60,14,6,7,0
```

```
5220 DATA 7,31,5,15,7,35,31,15
5230 DATA 32,32,32,32,0,0,48,60
5240 DATA 7,5,7,15,28,24,56,0
5250 DATA 54,28,48,5656,24,24,56
```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfiniton des caractères
Ligne 40 à 48 : initialisation
Ligne 50 à 148 : trace le décor
Ligne 155 à 170 : mouvement de l'ascenseur
Ligne 180 à 210 : décremente les compteurs de téléphone et teste si un compteur a atteint 0
Ligne 215 : affichage du score
Ligne 220 à 310 : saisie des touches, mouvement du personnage
Ligne 400 à 430 : on a touché un tél. de droite : test pour savoir lequel
Ligne 450 à 470 : on a touché un tél. de gauche : test pour savoir lequel
Ligne 480 à 495 : affiche le bonhomme, met à jour le compteur du tél. décroché
Ligne 1000 à 1025 : perte
Ligne 1030 à 1090 : fin de partie
Ligne 5000 à 5020 : DATA pour la redéfiniton des caractères

ORIC 1/ATMOS

CIDRE OU PINCE ?

Pour gagner, il vous faut remplir toutes les bouteilles de la chaîne.
Si vous en ratez une, il vous reste toujours la possibilité d'essayer de la récupérer avec la pince.
Utilisez les touches :
Z pour ouvrir le robinet et (SPC) pour lancer la pince.

```
5 W=60
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK7
12 POKE 618,10
15 Y$="":Z$=""
18 IF PEEK(46856)=3 THEN 30
20 FOR I=46856 TO 46967:READ D:POKE I,D:NEXT
30 FOR I=1 TO 35:Y$=Y$+" ":Z$=Z$+" ":NEXT
40 A$="ab":B$="cd":C$="ef":D$="9h":E$="ij":F$="mn":M$="     ":N="
 "
45 G$=" ":PLOT 1,1,5:PLOT 1,2,5
50 PLOT 2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 13,1,"LA CIDRERIE":PLOT 13,2,"LA CI
DRERIE"
55 PLOT 1,4,3:PLOT 2,4,"SCORE:"
60 X=24:Y=14
70 PLOT 1,6,4:PLOT 2,6,"RECORD:"+STR$(R)
80 PLOT 24,4,CHR$(7)+"ERREURS:"+STR$(V)
```

```
100 REM === DECOR ===
110 FOR I=2 TO 38:PLOT I,20,"l":NEXT
120 FOR I=19 TO 37:PLOT I,13,"k":NEXT
130 PLOT 34,17,"kkkk":PLOT 15,17,D$
135 PLOT X,Y,E$
140 PLOT 1,20,1:PLOT 3,17,4:PLOT 3,13,2:PLOT 17,17,3
145 FOR I=13 TO 19:PLOT 38,I,"!":PLOT 2,I,"!":NEXT
150 REM === DEBUT ===
160 Y$=MID$(Y$,1,34):Z$=MID$(Z$,1,34)
165 PLOT 8,4,M$:PLOT 8,4,STR$(SC)
170 IF G$=" " AND C=4 THEN G$="b":H$="d":GOTO 200
180 IF G$="b" THEN G$="a":H$="c":GOTO 200
190 IF G$="a" THEN G$=" ":H$=G$:C=0
200 IF G$=" " THEN C=C+1
205 Y$=G$+Y$:Z$=H$+Z$:T=T+1
208 IF T=50 THEN W=W-10:T=0:IF W<1 THEN W=1
210 PLOT 3,18,Y$:PLOT 3,19,Z$
215 FORI=1TOW:NEXT
220 K$=KEY$
230 IF K$="Z" THEN GOSUB 500
240 IF K$=" " THEN GOSUB 600
250 S=SCRN(36,19):IF S=99 THEN 260
255 GOTO 150
260 PING:WAIT 40:PING:WAIT20:PING:WAIT 30:PING:WAIT40:ZAP:WAIT 10:Z
AP
265 WAIT 50
270 V=V+1:IF V=3 THEN 300
280 GOTO 10
300 PLOT 9,9,"VOUS ETES RENVOYE(E)!"
305 PLOT 34,4,"3"
310 PLOT 9,11,"ENCORE UN ESSAI (O/N) ?"
320 GET R$:IF R$="N" THEN END
330 IF R$<>"O" THEN 320
335 IF SC>R THEN R=SC
340 SC=0:V=0:GOTO 5
499 REM == REMPLISSAGE ==
500 S=SCRN(15,18):IF S<>97 THEN 550
510 FOR I=10 TO 40:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0:SC=SC+10
520 Z$=MID$(Z$,1,12)+C$+MID$(Z$,15,20)
530 RETURN
550 SOUND 1,600,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
560 SC=SC-20:IF SC<0 THEN SC=0
570 RETURN
599 REM === PINCE ===
600 PLOT 35,15,N$:PLOT 35,16,N$
605 FOR Y=14 TO 16
610 PLOT X,Y,F$:PLOT X,Y+1,E$:WAIT 20
620 NEXT
630 IF SCRN(X,18)=97 THEN 690
640 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
650 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
660 PLOT X,Y,E$:WAIT 20:PLOT X,Y,N$:NEXT:Y=14
670 X=INT(RND(1)*14)+19:PLOT X,Y,E$
680 RETURN
690 IF SCRN(X,19)=101 THEN 640
700 FOR I=60 TO 90:SOUND 1,I,12:NEXT
705 FOR I=90 TO 60 STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
710 SC=SC+5
712 Z=X-3:Y=32-Z
715 Z$=MID$(Z$,1,Z)+N$+MID$(Z$,Z+3,Y)
718 Y$=MID$(Y$,1,Z)+N$+MID$(Y$,Z+3,Y)
```

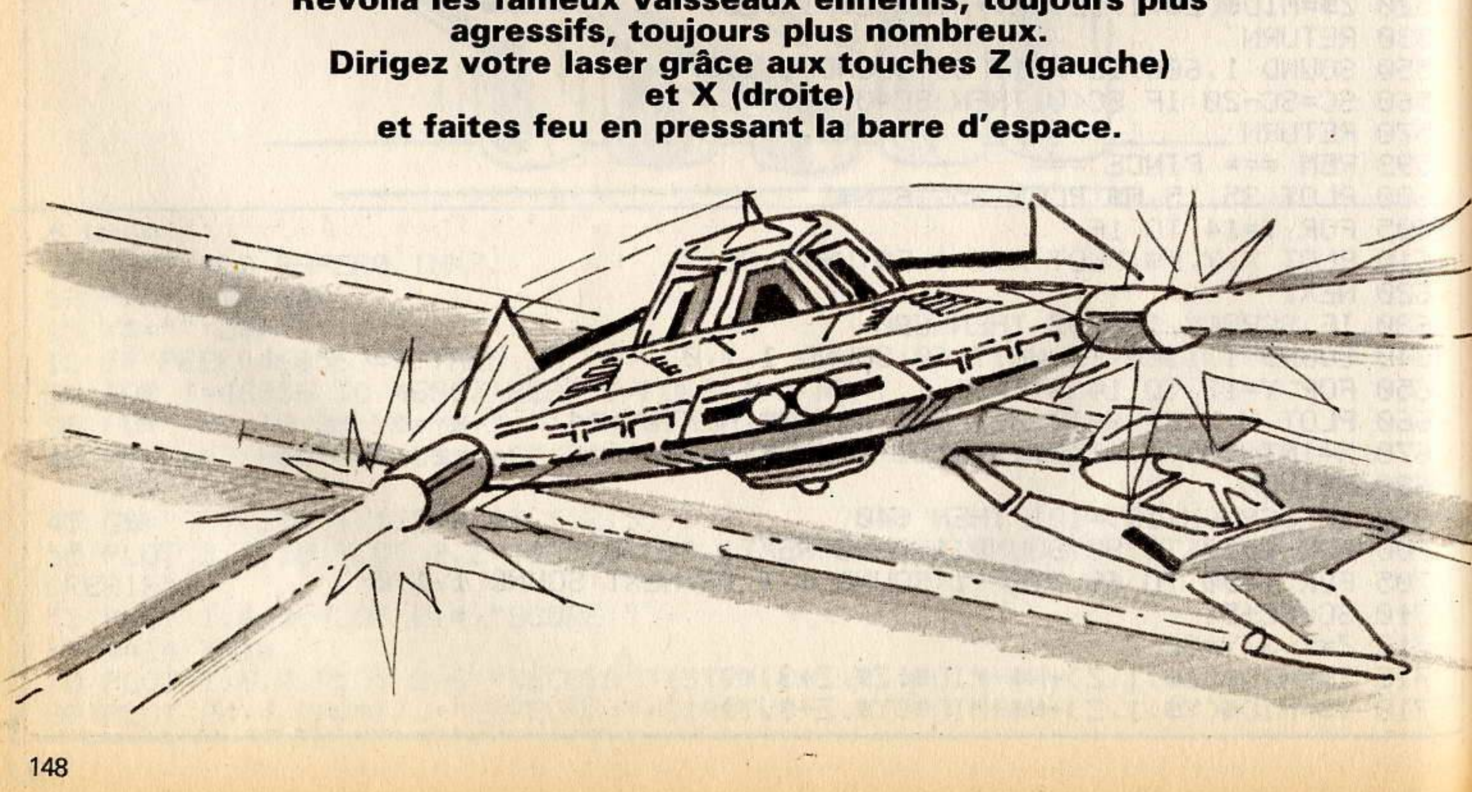
```
720 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
730 PLOT X,Y,E$:PLOT X,Y+1,A$:PLOT X,Y+2,B$:WAIT 20
740 PLOT X,Y,N$:PLOT X,Y+1,N$:PLOT X,Y+2,N$:NEXT:Y=14
750 FOR I=X TO 35:PLOT I,14,E$:PLOT I,15,A$:PLOT I,16,B$:WAIT 20
760 FOR J=14 TO 16:PLOT I,J,N$:NEXT
770 NEXT I:PLOT 35,15,A$:PLOT 35,16,B$:PLOT X,Y,E$
780 RETURN
5000 DATA 3,3,2,2,2,2,4,8
5010 DATA 48,48,16,16,16,16,8,4
5020 DATA 8,8,8,8,8,15,15,15
5030 DATA 4,4,4,4,4,60,60,60
5040 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15
5050 DATA 60,60,60,60,60,60,60,60
5060 DATA 8,62,8,63,63,1,3,0
5070 DATA 0,0,0,0,32,32,48,0
5080 DATA 1,3,6,15,30,28,24,12
5090 DATA 32,48,24,60,30,14,6,12
5100 DATA 63,63,8,20,34,1,63,63
5110 DATA 54,54,0,0,54,54,0,0
5120 DATA 1,2,4,2,1,2,4,2
5130 DATA 32,16,8,16,32,16,8,16
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 145 : initialisations diverses et dessin du décor
Ligne 150 à 215 : affichage et mouvement des bouteilles
Ligne 220 à 240 : saisie de la touche frappée
Ligne 250 : teste si une bouteille se casse
Ligne 260 à 340 : perte
Ligne 499 à 530 : remplissage d'une bouteille
Ligne 550 à 570 : une bouteille n'est pas remplie = 20 points en moins
Ligne 599 à 620 : descend la pince
Ligne 640 à 680 : remonte la pince vide
Ligne 700 à 780 : remonte la pince avec la bouteille vide
Ligne 5000 à 5130 : DATA pour la redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

SPACE INVADERS

Revoilà les fameux vaisseaux ennemis, toujours plus agressifs, toujours plus nombreux.
Dirigez votre laser grâce aux touches Z (gauche) et X (droite)
et faites feu en pressant la barre d'espace.



```
0 CLS
1 PAPER0:INK7:PRINTCHR$(17);CHR$(6):CLEAR:DIMA(39)
2 FORA=46856TO46903:READC:POKEA,C:NEXTA
3 DATA28,62,28,8,28,62,28,,34,42,62,28,28,8,8,,34,54,42,62,42,28,8,
0
4 DATA8,8,28,42,42,42,8,,28,62,28,8,20,42,42,,34,54,42,62,8,20,34,0
7 DATA46360,0,8,28,8,42,62,34,0,46448,,,,,8,,,0,46456,,,,8,8,8,,0
8 FORA=1TO3:READC:FORB=CTOC+7:READD:POKEB,D:NEXTB,A:GOTO400
9 FU=4:FI=0:TA=0:SC=0:MU=LV:B$="##################################"
10 X=17:V=17:CLS:FU=FU+1:TA=TA+1:IF FI+1=FUTHEN MU=MU+1
11 S=126:FI=FU
12 PLOT25,3,"HI  :"+MID$(STR$(HI),2,6)
13 FORA=8TO28:A(A)=6:NEXTA:R=.017*TA+LV*0.05+0.06
14 PRINTCHR$(27);"L          SPACE INVADERS"
15 PLOT25,4,"BOARDS  :"+MID$(STR$(TA),2,3):PLOT1,26,LEFT$(B$,FU)
16 PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
19 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"F"
21 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"E"
22 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"A"
23 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"C"
24 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"B"
25 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"G"
26 FORK=0TO5:FORL=1TO21
27 PLOT7+L,10+K,102-K:MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
28 NEXTL:NEXTK
30 GOTO194
100 J$=KEY$:IFJ$<>""THENK$=J$
105 IFK$="X"THENV=X+1:GOTO150
110 IFK$="Z"THENV=X-1:GOTO150
120 IFA(X)<1THEN100
125 PLOTX,20,".":G=10+A(X)
130 FORB=19TOGSTEP-1:PLOTX,B,".":PLOTX,B+1," ":NEXTB
135 PLOTX,B+1," "
140 PLOTX,B,"*":SC=SC+10*MU*(16-B):PLOTX,B," ":S=S-1:A(X)=A(X)-1
141 A$=MID$(STR$(SC),2,7):IFSC>HITHENPLOT25,3,"HI  :"+A$
144 IFS=0THEN10
145 PLOT1,3,"SCORE  :"+A$:GOTO170
150 IFV<20RV>37THENV=X
160 PLOTX,21," ":PLOTV,21,"#":X=V
170 IFRND(1)>R-A(X)/40 OR A(X)<1THEN100
180 B=10+A(X):LOTX,B,"/":ZAP
189 FORA=1+BTO21:PLOTX,A-1," ":PLOTX,A,"/":NEXTA
190 J$=KEY$:IFJ$<>""THENK$=J$
191 IFK$="Z"ORK$="X"THENMUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R):GOTO100
192 PLOTX,21,"*":EXPLODE:WAIT50:FU=FU-1:PLOT1,26,LEFT$(B$,FU)+" ":P
ING
193 MU=LV:PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
194 IFFU=0THENPLOT14,13,"GAME OVER":WAIT250:GOTO300
195 MUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R)
200 GOTO160
300 REM
310 CLS:A=126*TA-S:A$=STR$(A)
320 PLOT12,10,"CONGRATULATIONS!"
330 PLOT1,12,"YOU'VE DESTROYED"+A$+" FLYING SAUCERS"
340 PLOT1,14,"AND MADE"+STR$(SC)+" POINTS"
350 IFSC>HITHENHI=SC:PLOT1,16,"AND BEATEN THE HIGH SCORE"
360 PLOT15,26,"PUSH A KEY"
370 POKE#2DF,0:GETA$:POKE#2DF,0
400 CLS:PRINT
410 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"N
```

```
 ";CHR$(4)
 420 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 430 PRINT"BASIC VALUES :"
 440 PRINT:PRINTCHR$(27);"P";"VAMPIRE        f ......... 60"
 450 PRINTCHR$(27);"P""OCTOPUSSY    e ......... 50"
 460 PRINTCHR$(27);"P";"TRIDENT        d ......... 40"
 470 PRINTCHR$(27);"P";"MASK           c ......... 30"
 480 PRINTCHR$(27);"P";"DELTA          b ......... 20"
 490 PRINT"DOUBLE HEAD a ......... 1"
 500 PRINTCHR$(27);"LYOUR SHIP  # ......... 0"
 510 PRINT:PRINT:PRINT"CONTROL : KEYBOARD ONLY"
 520 PRINT:PRINT"-KEY Z FOB LEFT"
 530 PRINT"-KEY X FOR RIGHT"
 535 PRINT"-KEY L FOR LEVEL
 540 PRINT"-SPACE FOR SHOOTING"
 545 PLOT1,24,"LEVEL:0"
 550 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"P";CHR$(27);"C              PUSH SPACE TO
 BEGIN"
 551 ZZ=0:LV=0
 552 B=ZZ:ZZ=ZZ+1
 553 FORA=48321TO48561STEP40:B=B+1:CO=B/6:CO=1+INT(0.1+6*(CO-INT(CO)
 )):POKEA,CO
 554 NEXTA:A$=KEY$:IFA$=""THEN552
 555 IFA$<>" "THENLV=LV+1:POKE#2DF,0:LV=-(LV<>10)*LV:PLOT7,24,48+LV:
 GOTO552
 556 LV=LV+1:
 560 GOTO9
 590 CLS
 600 FORK=0TO5:FORL=1TO21
 610 PLOT8+L,10+K,102-K:MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
 620 NEXTL:NEXTK
```

COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 1 : initialisation de l'écran
Ligne 2 : chargement des caractères graphiques
Ligne 3 à 7 : datas des graphiques
Ligne 9 à 11 : initialisation des variables du jeu
Ligne 12 à 25 : tracé des dessins de l'écran
Ligne 26 à 28 : musique d'accompagnement
Ligne 100 à 110 : test du clavier
Ligne 125 à 194 : programme principal
Ligne 194 : fin de jeu
Ligne 300 à 550 : présentation du jeu

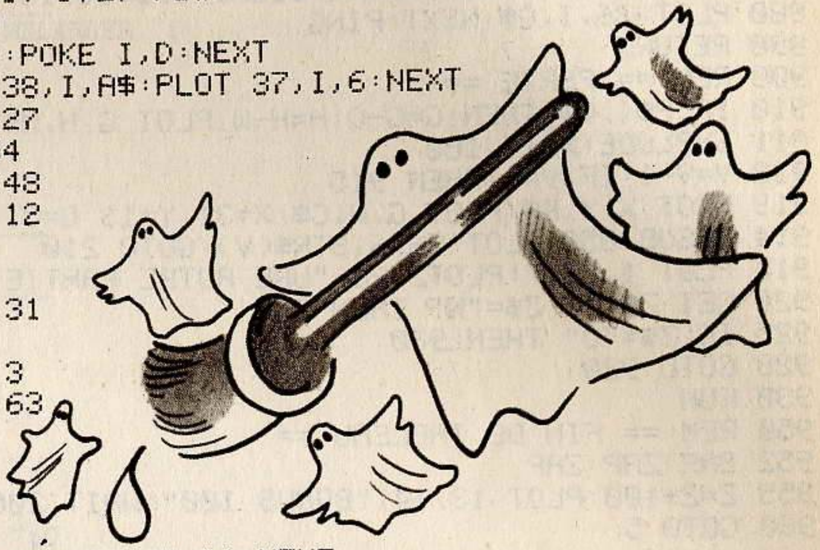
ORIC 1/ATMOS

PEINTURE PARTY

Repeignez votre appartement sans vous faire attraper par de voraces petits fantômes. Et dès que votre pot de peinture s'épuise, courez en chercher un autre. Pour vos déplacements, K = gauche, A = haut, Z = bas et L = droite.

```
 2 V=2
 5 X=31:Y=13:B$="a":P$=CHR$(255):R=100
 6 T=20:N=20:A=0:B=0:Q=0:W=0:M=0
 7 G=31:H=13:M$="c"
 10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
 15 POKE 618,10
```

```
30 PLOT 3,1,"ef":PLOT 3,2,"gh":PLOT 20,2,"ef":PLOT 20,3,"gh"
35 PLOT 25,3,"SCORE:":PLOT 24,3,7
40 PLOT 2,1,5:PLOT 2,2,5:PLOT 19,2,2:PLOT 19,3,2
42 PLOT 34,6,"a:":PLOT 33,6,5:PLOT 36,6,STR$(V)
45 PLOT 7,0,"ATTENTION...":PLOT 9,2,"PEINTURE":PLOT 11,4,"FRAICHE."
47 IF PEEK(46856)=14 THEN 100
50 FORI=46856 TO 46935:READ D:POKE I,D:NEXT
52 FOR I=8 TO15:READ A$:PLOT 38,I,A$:PLOT 37,I,6:NEXT
60 DATA 14,14,36,31,15,14,10,27
62 DATA 28,28,9,62,60,28,20,54
64 DATA 12,30,45,63,33,63,19,48
66 DATA 12,18,33,33,33,33,18,12
68 DATA 3,4,8,16,16,32,63,31
70 DATA 48,8,4,2,2,1,63,62
72 DATA 30,22,20,16,16,16,16,31
74 DATA 46,6,2,2,2,2,2,62
76 DATA 12,30,45,63,33,63,50,3
78 DATA 32,48,32,48,32,48,32,63
80 DATA P,E,I,N,T,U,R,E
100 REM == DECOR ==
105 C$=CHR$(255):D$="d"
108 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
110 FOR I=2 TO 32:PLOT I,5,D$:PLOTI,25,D$:NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT 2,I,D$:PLOT 32,I,D$:NEXT
130 PLOT 32,13," ":FORI=12TO14:PLOT33,I,D$:NEXT
132 PLOT 34,12,4:PLOT 34,13,4
135 PLOT 35,12,"ef":PLOT 35,13,"gh"
150 FOR I=20 TO 24:PLOT 35,I,"j":PLOT 36,I,C$:NEXT
160 PLOT X,Y,B$
200 REM == DEBUT ==
210 K=PEEK(#208)
215 IF K=56 THEN 400
216 M=M+1
220 IF K=174 THEN B=-1
230 IF K=170 THEN B=1
240 IF K=131 THEN A=-1
250 IF K=143 THEN A=1
260 PLOT X,Y,P$:X=X+A:Y=Y+B:S=SCRN(X,Y)
270 IF S=100 THEN X=X-A:Y=Y-B
275 S=SCRN(X,Y)
280 IF S=99 OR S=105 THEN 900
285 IF S=255 THEN Z=Z-5
290 IF B$="a" THEN B$="b" ELSE B$="a"
295 IF R=0 THEN ZAP
300 IF R<1 THEN P$=CHR$(S):T=-1
310 IF R>0 AND S=32 THEN P=P+1:Z=Z+10:PLOT 32,3,STR$(Z):IF P>549 TH
EN 950
350 A=0:B=0:R=R-1:PLOT X,Y,B$
360 T=T-1:IF T=0 THEN PLOT 36,N," ":N=N+1:T=20
370 IF X=2 AND R<1 THEN GOSUB 850
400 IF M<120 THEN 210
410 PLOT G,H,C$:Q=0:W=0
420 IF G<X AND SCRN(G+1,H)<>32 THEN Q=1:GOTO 500
430 IF G>X AND SCRN(G-1,H)<>32 THEN Q=-1:GOTO 500
440 IF H<Y AND SCRN(G,H+1)<>32 THEN W=1:GOTO 500
450 IF H>Y AND SCRN(G,H-1)<>32 THEN W=-1
500 IF M$="c" THEN M$="i" ELSE M$="c"
502 G=G+Q:H=H+W:S=SCRN(G,H)
505 IF S=97 OR S=98 THEN 900
50 IF S=100 THEN G=G-Q:H=H-W
510 PLOT G,H,M$
```



```
600 GOTO 210
850 REM == REMPLISSAGE ==
855 PING:WAIT 30
860 R=100:N=20:T=20:P$=C$
870 FOR I=24 TO 20 TEP -1:SOUND 1,I*30,10:WAIT 20
880 PLOT 36,I,C$:NEXT:PING
890 RETURN
900 REM == PERTE ==
910 IF P$<>C$ THEN G=G-Q:H=H-W:PLOT G,H,M$:GOTO 210
911 EXPLODE:WAIT 100
912 V=V-1:IF V=-1THEN 915
913 PLOT X,Y,P$:PLOT G,H,C$:X=31:Y=13:G=31:H=13:M=0:PLOTX,Y,B$
914 GOSUB 850:PLOT 36,6,STR$(V):GOTO 210
915 PLOT 1,26,7:PLOT2,26,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) b ?"
920 GET Z$:IF Z$="N" THEN END
925 IF Z$="O" THEN 930
928 GOTO 920
930 RUN
950 REM == FIN DE TABLEAU ==
952 ZAP:ZAP:ZAP
955 Z=Z+100:PLOT 13,14,"BONUS 100":WAIT 200:P=0
960 GOTO 5
```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 à 7 : initialisation
Ligne 30 à 45 : affichage du titre
Ligne 47 à 50 : redéfiniton des caractères
Ligne 60 à 78 : DATA pour les caractères
Ligne 100 à 160 : trace le décor
Ligne 200 à 260 : saisie des touches et calcul des coord. du personnage
Ligne 270 à 285 : on teste le caractère que va rencontrer le peintre
Ligne 270 : mur => marche arrière
Ligne 280 : monstre => perte
Ligne 285 : peinture => -5 points
Ligne 290 à 350 : affichage du score et du peintre
Ligne 360 à 400 : gestion du stock de peinture
Ligne 410 à 502 : mouvement du monstre
Ligne 505 : test de rencontre avec le peintre. Si oui => perte
Ligne 850 à 890 : remplissage du pot de peinture
Ligne 900 à 930 : perte et fin de parti
Ligne 950 à 960 : fin du tableau

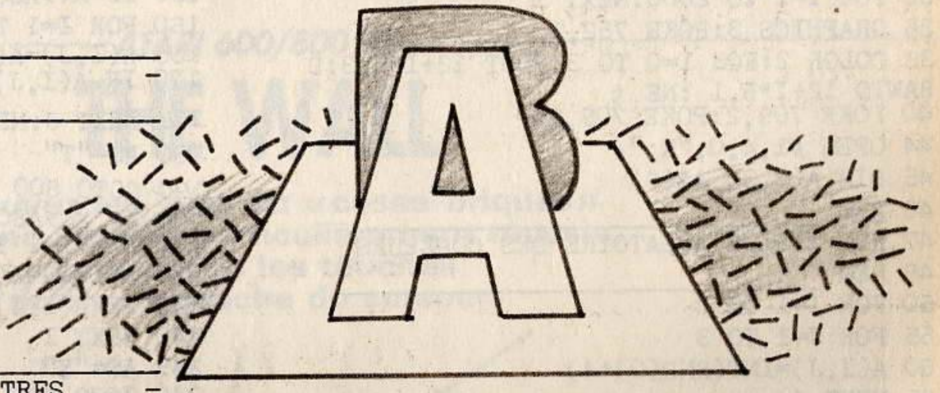
ATARI 600/800 XL

ALPHALUCK

Recomposez le carré magique des lettres en remettant ces dernières dans l'ordre alphabétique. Pour jouer, pressez simplement la touche qui correspond à la lettre choisie.

```
5 REM ____________________________
6 REM ----------ALPHALUCK-----------
7 REM ____________________________
10 DIM A$(14),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1)
15 OPEN #1,4,0,"K:"
16 C=0
20 A$="ABCDEFGHIJKLMN"
30 PRINT "               ALPHALUCK            "
40 PRINT "REMETTEZ TOUTES LES LETTRES DANS       L'ORDRE ."
```

```
50 PRINT "POUR CHANGER UNE LETTRE DE PLACE
OURENTAUSSI"
65 REM ___________________________________
66 REM -            MELANGE              -
67 REM ___________________________________
70 PRINT "COMBIEN DE FOIS DOIS JE MELANGER ";
80 INPUT Y
90 FOR I=1 TO Y
100 X=INT(RND(0)*14+1)
110 GOSUB 500
120 NEXT I
125 REM __________________________________
126 REM -         AFFICHAGE              -
127 REM __________________________________
130 GRAPHICS 18
140 COLOR 1
150 POSITION 3,3
160 PRINT #6;"ABCDEFGHIJKLMN"
170 COLOR 3
180 POSITION 3,5
190 PRINT #6;A$
195 POSITION 3,0:PRINT #6;"coup n ";C
196 IF A$="ABCDEFGHIJKLMN" THEN 300
197 REM __________________________________
198 REM -         INTERROGE              -
199 REM __________________________________
200 GET #1,X
210 X=X-64
220 IF X<1 OR X>14 THEN 200
230 GOSUB 500
240 C=C+1
250 GOTO 180
295 REM __________________________________
296 REM _           GAGNE                -
297 REM __________________________________
300 FOR I=1 TO 14
310 SOUND 0,200,I,I
315 FOR J=0 TO 50:NEXT J
320 NEXT I
325 SOUND 0,0,0,0
330 IF PEEK(753)=0 THEN 330
340 RUN
495 REM __________________________________
496 REM -   ECHANGE LES LETTRES          -
497 REM __________________________________
500 B$=A$(1,1)
510 C$=A$(X,X)
520 A$(1,1)=C$
530 A$(X,X)=B$
540 IF X>1 THEN B$=A$(X-1,X-1):GOTO 560
550 B$=A$(14,14)
560 IF X<14 THEN C$=A$(X+1,X+1):GOTO 580
570 C$=A$(1,1)
580 IF X=1 THEN A$(14,14)=C$:A$(2,2)=B$:GOTO 620
590 IF X=14 THEN A$(13,13)=C$:A$(1,1)=B$:GOTO 620
600 A$(X-1,X-1)=C$
610 A$(X+1,X+1)=B$
620 RETURN
```

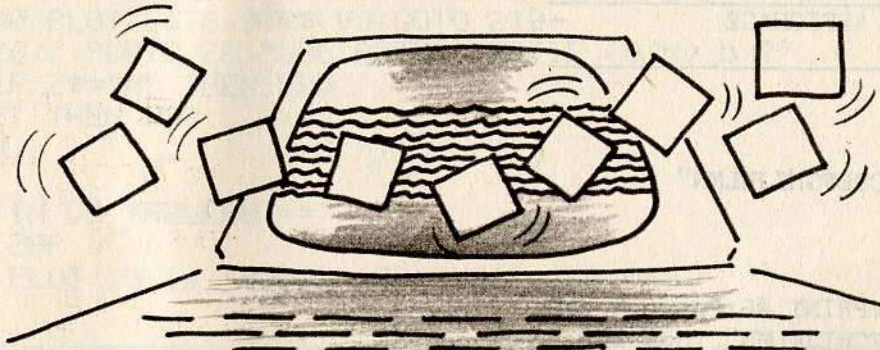


COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 50 : présentation du jeu
Ligne 65 à 120 : mélange des cartes
Ligne 125 à 196 : affichage
Ligne 197 à 250 : intérroge
Ligne 295 à 340 : gagné
Ligne 495 à 620 : échange les lettres ▶

MAGI-CARRÉS

Neuf cases à blanchir et un choix limité de déplacements. Un défi lancé à vos neurones. Relevez-le et essayez de battre votre ordinateur en pressant le chiffre correspondant au déplacement subi.



```
4 REM ____________________________
5 REM -----------MAGICARRE-----------
6 REM ____________________________
10 GRAPHICS 18
15 POSITION 5,5
20 ? #6;"MAGICARRE"
30 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
35 GRAPHICS 3:POKE 752,1
36 COLOR 2:FOR I=0 TO 3:PLOT 12+I*5,3:D
RAWTO 12+I*5,1 :NE t
40 POKE 709,2:POKE 708,10
44 OPEN #1,4,0,"K:"
45 DIM A(3,3),A$(6)
46 REM ____________________________
47 REM TIRAGE ALEATOIRE DES COULEURS
48 REM ____________________________
50 FOR I=1 TO 3
55 FOR J=1 TO 3
60 A(I,J)=INT(RND(0)*4)
65 NEXT J
70 NEXT I
72 C=0:PRINT " "
73 PRINT "TYU":PRINT "GHJ":PRINT "BNM"
75 REM ____________________________
76 REM -      AFFICHAGE DU CARRE      -
77 REM ____________________________
80 FOR I=1 TO 3
85 FOR J=1 TO 3
86 COLOR A(I,J)
90 FOR K=0 TO 2
95 PLOT J*5+8,I*4+K:DRAWTO J*5+11,I*4+K
96 NEXT K:NEXT J:NEXT I
97 REM ____________________________
98 REM -      TEST DE CONTROLE      -
99 REM ____________________________
100 FOR I=1 TO 3
105 FOR J=1 TO 3
110 IF A(I,J)=2 THEN NEXT J:NEXT I:GOTO
 1000
120 REM ____________________________
121 REM -      DEMANDE UN COUP      -
122 REM ____________________________
125 GET #1,X
150 IF X<>ASC("T") THEN 200
160 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 2
165 A(I,J)=A(I,J)+1
170 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
175 NEXT J:NEXT I
180 A$="T"
190 GOTO 800
200 IF X<>ASC("Y") THEN 250
210 FOR I=1 TO 3
220 A(1,I)=A(1,I)+1
235 IF A(1,I)=4 THEN A(1,I)=0
240 NEXT I
245 A$="Y"
246 GOTO 800
250 IF X<>ASC("U") THEN 300
260 FOR I=1 TO 2:FOR J=2 TO 3
265 A(I,J)=A(I,J)+1
270 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
275 NEXT J:NEXT I
280 A$="U"
290 GOTO 800
300 IF X<>ASC("G") THEN 350
310 FOR I=1 TO 3
320 A(I,1)=A(I,1)+1
325 IF A(I,1)=4 THEN A(I,1)=0
330 NEXT I
335 A$="G"
340 GOTO 800
350 IF X<>ASC("H") THEN 400
360 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3
365 A(I,J)=A(I,J)+1
370 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
```

```
375 NEXT J:NEXT I
380 A$="H"
390 GOTO 800
400 IF X<>ASC("J") THEN 450
410 FOR I=1 TO 3
415 A(I,3)=A(I,3)+1
420 IF A(I,3)=4 THEN A(I,3)=0
430 NEXT I
435 A$="J"
440 GOTO 800
450 IF X<>ASC("B") THEN 500
460 FOR I=2 TO 3:FOR J=1 TO 2
465 A(I,J)=A(I,J)+1
470 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
475 NEXT J:NEXT I
480 A$="B"
490 GOTO 800
500 IF X<>ASC("N") THEN 550
510 FOR I=1 TO 3
515 A(3,I)=A(3,I)+1
520 IF A(3,I)=4 THEN A(3,I)=0
530 NEXT I
535 A$="N"
540 GOTO 800
550 IF X<>ASC("M") THEN 120
560 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
565 A(I,J)=A(I,J)+1
570 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
580 NEXT J:NEXT I
590 A$="M"
795 REM ______________________________
796 REM -    AFFICHAGE SITUATION     -
797 REM ______________________________
800 C=C+1
810 PRINT " TYU":PRINT "GHJ":PRINT "BNM"
820 PRINT "COUP N  ";C
830 PRINT A$
840 GOTO 80
995 REM ______________________________
996 REM -       FIN DE PARTIE        -
997 REM ______________________________
1000 FOR I=1 TO 5:PRINT " ";:NEXT I
1005 FOR I=0 TO 300:NEXT I
1010 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?"
1020 GET #1,X
1030 IF X=ASC("O") THEN 50
1040 IF X<>ASC("N") THEN 1020
1050 GRAPHICS 0
```

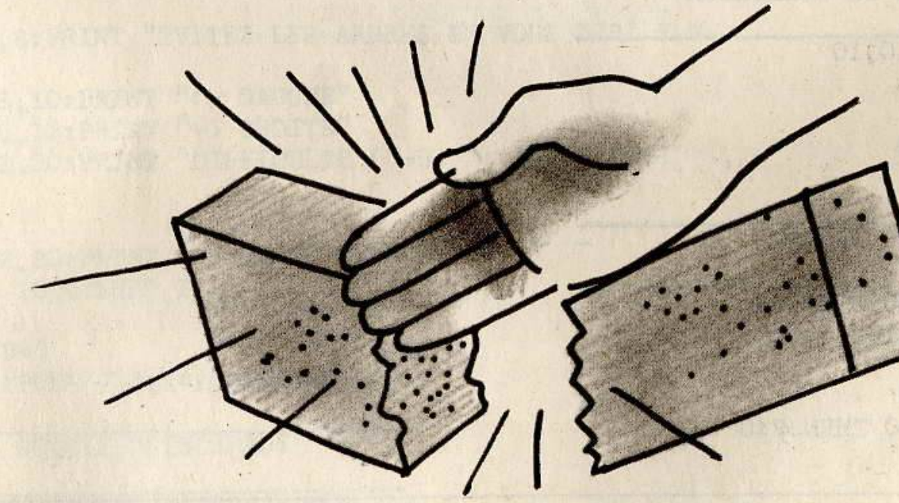
COMMENTAIRES :

Ligne 4 à 45 : présentation et initialisation du jeu
Ligne 46 à 73 : tirage aléatoire des couleurs
Ligne 75 à 96 : affichage du carré
Ligne 97 à 110 : test de contrôle
Ligne 120 à 590 : programme principal
Ligne 795 à 840 : affichage de la situation
Ligne 995 à 1050 : fin de la partie

ATARI 600/800 XL

THE WALL

Retrouvez les joies du « casse-briques » dans une version particulièrement réussie. Jouez avec les touches droite et gauche du curseur.



```
5 REM ____________________________
6 REM --------------MUR--------------
7 REM ____________________________
40 POKE 710,0
50 POKE 752,1
95 REM ____________________________
```

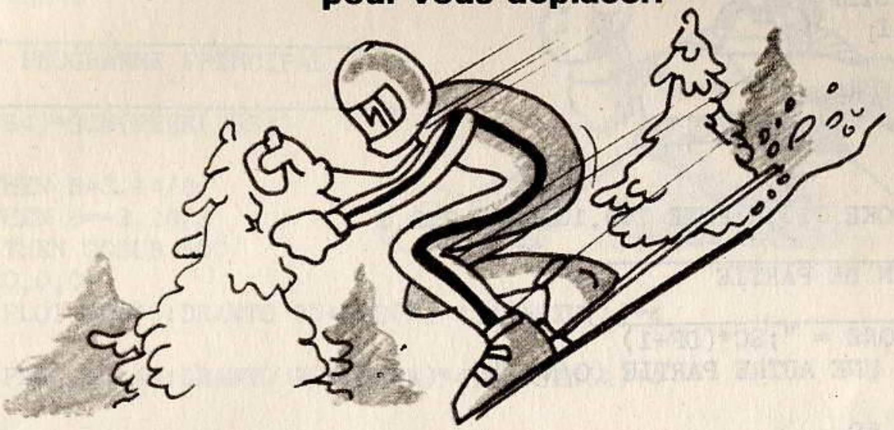
```
96 REM -        DESSIN DU TABLEAU        -
97 REM ________________________________
100 PRINT "              SCORE : ";SC
110 FOR I=2 TO 36
120 POKE 40080+I,128
130 NEXT I
140 FOR I=2 TO 23
150 POKE 40002+I*40,128
160 POKE 40036+I*40,128
170 NEXT I
180 FOR I=6 TO 10
190 POSITION 3,I:PRINT ""
200 NEXT I
210 X=18:Y=22:DY=-1:DX=0:R=18:DR=0:SC=0
220 POKE 40937,77:POKE 40938,77:POKE 40939,77
225 REM ________________________________
226 REM -    MVMENTS RAQUETTE&BALLE -
227 REM ________________________________
230 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
235 DR=0
240 IF K=6 AND R>4 THEN DR=-2
250 IF K=7 AND R<34 THEN DR=2
260 DD=PEEK(40000+(Y+DY)*40+X+DX)
270 IF DD=0 THEN 300
275 IF DD=205 THEN POKE 40000+(DY+Y)*40+DX+X,0:DY=-DY:SC=SC+10:GOSUB 500:GOTO 260

280 IF X=3 OR X=35 THEN DX=-DX:GOSUB 500:GOTO 260

295 REM ________________________________
296 REM -   AFFICHE RAQUETTE&BALLE   -
297 REM ________________________________
300 IF Y=23 THEN 700
310 POKE 40000+Y*40+X,0
320 X=X+DX:Y=Y+DY
330 POKE 40000+Y*40+X,84
340 DD=R+DR+40920
350 R=R+DR
360 IF DR=-2 THEN POKE DD+2,0:POKE DD+3,0:POKE DD,77:POKE DD-1,77
380 POSITION 21,0:PRINT SC
390 GOTO 230
495 REM ________________________________
496 REM -      SON DE COLLISION         -
497 REM ________________________________
500 SOUND 0,200,10,10
510 FOR I=0 TO 5
520 NEXT I
530 SOUND 0,0,0,0
540 RETURN
695 REM
696 REM -             PERDU              -
697 REM ________________________________
700 FOR I=255 TO 0 STEP -1
710 SOUND 0,I,10,15
720 NEXT I
730 SOUND 0,0,0,0
740 IF PEEK(753)=0 THEN 740
750 RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 220 : dessin du tableau
Ligne 230 à 280 : mouvement de la raquette
Ligne 300 à 390 : affichage de la raquette et de la balle
Ligne 500 à 540 : routine de son
Ligne 700 à 750 : fin de la partie

SKI

Vous dévalez des pentes enneigées en évitant tous les arbres. Classique ? Essayez les cinq niveaux de difficulté avant de juger... Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer.



```
5 REM ______________________________
6 REM ---------DESCENTE A SKI---------
7 REM ______________________________
10 POKE 741,0:POKE 742,150
15 FOR I=38400 TO 38431
20 READ A:POKE I,A
30 NEXT I
35 DIM A$(3)
40 DATA 24,36,60,24,25,38,68,136
41 DATA 24,36,60,24,165,195,129,129
42 DATA 24,36,60,24,152,100,34,17
43 DATA 24,24,60,126,255,126,24,24
45 REM ______________________________
46 REM -         PRESENTATION        -
47 REM ______________________________
50 PRINT "                DESCENTE A SKI        "
52 POKE 752,0
54 POSITION 2,6:PRINT "EVITEZ LES ARBRES EN VOUS DIRIGEAN
 *  ,
55 POSITION 15,10:PRINT "<- GAUCHE"
56 POSITION 15,12:PRINT "-> DROITE"
57 POSITION 12,20:PRINT "DIFFICULTE (0-5) ";:INPUT DF:I    , +
(
58 POKE 752,1
59 POSITION 12,20:PRINT "   BONNE CHANCE !!!   "
60 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
65 PRINT " "
70 SC=0:Y=15:D=0
80 POKE 709,8:POKE 710,14:POKE 756,150
94 REM ______________________________
95 REM -      BOUCLE PRINCIPALE      -
96 REM ______________________________
100 X=PEEK(754)*SGN(PEEK(753)):D=0
105 IF X=6 AND Y>10 THEN D=-1
110 IF X=7 AND Y<29 THEN D=+1
115 Y=Y+D
120 IF PEEK(40040+Y)=67 THEN 200
```

```
150 Y1=INT(RND(0)*10+10)
160 Y2=INT(RND(0)*10+20)
170 POSITION Y1,23:PRINT "";:POSITION Y2,23:PRINT ""
180 POKE 40000+Y,D+65
185 SC=SC+1
190 FOR I=50 TO DF*10 STEP -1
195 NEXT I:GOTO 100
196 REM ______________________________
197 REM -        COLLISION           -
198 REM ______________________________
200 FOR I=15 TO 0 STEP -1
210 SOUND 0,100,2,I
220 POKE 710,I
230 FOR J=0 TO 20
240 NEXT J
250 NEXT I
255 PRINT " "
260 POKE 756,224:POKE 710,4:POKE 709,10:POKE 752,0
265 REM ______________________________
266 REM -       FIN DE PARTIE        -
267 REM ______________________________
270 PRINT "     SCORE = ";SC*(DF+1)
280 PRINT "        UNE AUTRE PARTIE (O/N) ";
290 INPUT A$
300 IF A$="O" THEN 50
310 IF A$<>"N" THEN 290
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 43 : initialisation des variables
Ligne 45 à 80 : présentation du programme
Ligne 94 à 195 : programme principal
Ligne 196 à 260 : test des collisions
Ligne 265 à 370 : fin de partie

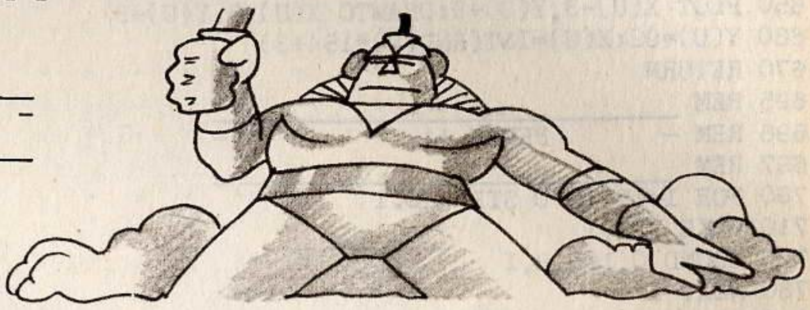
ATARI 600/800 XL

STAR DEFENCE

Cinq niveaux de difficulté pour une féroce bataille contre de nouveaux envahisseurs plus terrifiants que jamais... Les deux touches du curseur servent à vous déplacer, la barre d'espace à tirer.

```
5 REM ______________________________
6 REM ---------STAR DEFENCE-----------
7 REM ______________________________
10 DIM X(5),Y(5)
15 GRAPHICS 7
20 PRINT " <-  GAUCHE"
30 PRINT " ->  DROITE"
40 PRINT " SPC TIR"
100 REM ______________________________
101 REM -     TIRAGE ALEATOIRE       -
102 REM ______________________________
110 COLOR 1
120 FOR I=0 TO 2*3.14 STEP 3.14/8
130 PLOT 80+COS(I)*5,40+SIN(I)*5
140 NEXT I
150 PLOT 80,40:DRAWTO 80,36
170 FOR I=0 TO 5
180 X(I)=INT(RND(0)*154+3)
190 Y(I)=INT(RND(0)*74+3)
```

```
195 IF (X(I)-80)^2+(Y(I)-40)^2<625 THEN 180
200 NEXT I
205 COLOR 2
210 FOR I=0 TO 5
220 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
230 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
240 NEXT I
250 A=-3.14/2
255 PRINT " DIFFICULTE (1-5) ":INPUT D
256 IF D<1 OR D>5 THEN 255
257 D=INT(D):SC=0
295 REM _______________________________
296 REM -     PROGRAMME PRINCIPAL      -
297 REM _______________________________
300 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
305 B=0
310 IF K=7 THEN B=3.14/8
320 IF K=6 THEN B=-3.14/8
325 IF K=33 THEN GOSUB 500
326 SOUND 0,0,0,0
330 COLOR 0:PLOT 80,40:DRAWTO 80+COS(A)*4,40+SIN(A)*4
340 A=A+B
350 COLOR 1:PLOT 80,40:DRAWTO 80+COS(A)*4,40+SIN(A)*4
355 COLOR 0
360 FOR I=0 TO 5
370 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
380 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
390 NEXT I
400 FOR I=0 TO 5
405 Z=INT(RND(0)*2)
410 X(I)=X(I)+SGN(80-X(I))*Z*D
420 Y(I)=Y(I)+SGN(40-Y(I))*(1-Z)*D
430 NEXT I
440 COLOR 2
450 FOR I=0 TO 5
460 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
470 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
480 NEXT I
485 FOR I=0 TO 5:IF X(I)>77 AND X(I)<83 AND Y(I)>37 AN

490 GOTO 300
495 REM _______________________________
496 REM -       PROGRAMME TIR          -
497 REM _______________________________
500 X=80+COS(A)*7
510 Y=40+SIN(A)*7
515 COLOR 0
516 PLOT X,Y
520 X=X+COS(A)*2
530 Y=Y+SIN(A)*2
540 IF Y<0 OR Y>79 OR X<0 OR X>159 THEN RETURN
550 LOCATE X,Y,Z
560 IF Z<>0 THEN 600
565 COLOR 3
570 PLOT X,Y
580 SOUND 0,X+50,10,10
590 GOTO 515
595 REM _______________________________
596 REM -      VAISSEAU TOUCHE         -
597 REM _______________________________
600 SOUND 0,X+50,4,10
```



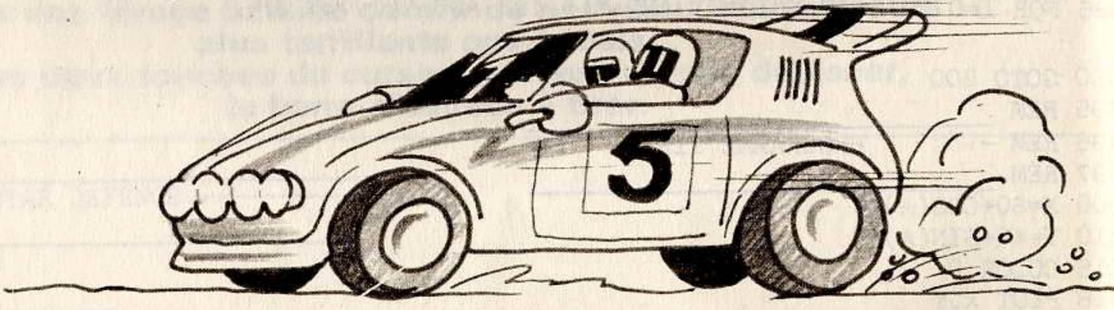
```
605 W=100000
610 FOR I=0 TO 5
615 Z=(X(I)-X)^2+(Y(I)-Y)^2
620 IF W>Z THEN W=Z:U=I
630 NEXT I
632 SC=SC+(200-10*INT(W))*D
633 PRINT " SCORE : ";SC
635 COLOR 0
640 PLOT X(U)-3,Y(U)-3:DRAWTO X(U)+3,Y(U)+3
650 PLOT X(U)-3,Y(U)+3:DRAWTO X(U)+3,Y(U)-3
660 Y(U)=92:X(U)=INT(RND(0)*154+3)
670 RETURN
695 REM ______________________________
696 REM -          PERDU !!          -
697 REM ______________________________
700 FOR I=15 TO 0 STEP -0.1
710 POKE 712,I
720 SOUND 0,100,8,I
730 NEXT I
740 IF PEEK(753)=0 THEN 740
750 RUN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 40 : initialisation des variables et présentation du programme
Ligne 100 à 257 : positionnement aléatoire de la base et des envahisseurs (X)
Ligne 295 à 490 : programme principal
Ligne 495 à 590 : sous programme de tir (et son)
Ligne 595 à 670 : sous programme de test des vaisseaux touchés
Ligne 695 à 750 : partie rendue

ATARI 600/800 XL

RALLYE

**Essayez de survivre le plus longtemps possible dans ce labyrinthe infernal.
Vous changez la direction de votre véhicule grâce aux touches E, S, D et X.**



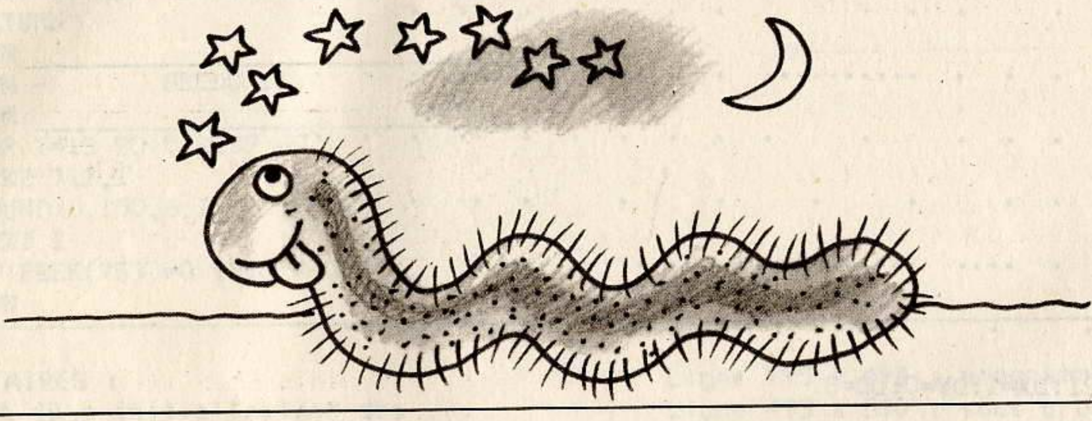
```
5 REM ______________________________
6 REM -----------RALLYE-------------
7 REM ______________________________
10 POKE 82,0:POKE 709,10:POKE 710,4
15 POKE 752,1
20 PRINT "               RALLYE                   "
30 PRINT "    PARCOUREZ LE PLUS LONG TRAJET
50 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
60 POKE 710,0:POKE 709,14
65 REM ______________________________
66 REM -    DESSIN DU LABYRINTHE    -
67 REM ______________________________
```

```
70 PRINT ""
80 PRINT "........................................
82 PRINT ".                                  .. ........
.
84 PRINT ".                                 . ..
.
86 PRINT "................................. . ..
88 PRINT ".         .          .   . . .. .......
.
90 PRINT ". .   . .       . . . . . . .. .   .
.
92 PRINT ". . .  .......... . . . . . .. . . .
.
94 PRINT ". . .     .    . . . . . . .. . . ..
.
96 PRINT ". . .    .    .    .    .   . .. . .
.
98 PRINT ". . ....  ....................... ..   .

100 PRINT ".       .                        ...........
.
110 X=22:Y=21:DX=1:DY=0:DD=3
115 REM ___________________________
116 REM -     BOUCLE PRINCIPALE     -
117 REM ___________________________
120 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
130 IF K=42 AND DY=0 THEN DX=0:DY=-1:DD=0
140 IF K=22 AND DY=0 THEN DX=0:DY=+1:DD=1
150 IF K=62 AND DX=0 THEN DY=0:DX=-1:DD=2
160 IF K=58 AND DX=0 THEN DY=0:DX=+1:DD=3
170 POKE 40000+Y*40+X,0
180 X=X+DX:Y=Y+DY
190 IF PEEK(40000+Y*40+X)=14 THEN 500
200 POKE 40000+Y*40+X,92+DD
210 SC=SC+1
220 POSITION 10,0:PRINT "SCORE = ";SC
230 GOTO 120
495 REM ___________________________
496 REM -        COLLISION          -
497 REM ___________________________
500 FOR I=15 TO 0 STEP -1
510 FOR K=0 TO 3
520 SOUND 0,100,4,I
530 POKE 40000+Y*40+X,92+K
540 FOR J=0 TO 5
550 NEXT J
560 NEXT K
570 NEXT I
595 REM ___________________________
596 REM -       FIN DE PARTIE       -
597 REM ___________________________
600 PRINT "        SCORE FINAL : ";SC;" "
610 POKE 752,0
620 PRINT "   UNE AUTRE PARTIE (O/N) ? ";
640 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
650 IF PEEK(754)<>35 THEN 640
660 POKE 709,10:POKE 710,4:POKE 82,2
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 60 : présentation du jeu
Ligne 65 à 110 : dessin du labyrinthe
Ligne 11 à 230 : boucle principale
Ligne 495 à 570 : cas d'une collision
Ligne 595 à 660 : fin de partie ▶

RÊVE DE CHENILLE

Mangez toutes les étoiles mais évitez les météorites si vous voulez devenir une super-chenille capable d'affronter solitudes glacées et immensités infinies...
E = haut, S = gauche, D = droite et X = bas.



```
5 REM ______________________________
6 REM ------------CHENILLE-------------
7 REM ______________________________
10 DIM A$(200)
20 L=10
30 A$="1111111111"
40 TX=20:TY=20
50 QX=10:QY=20
60 POKE 752,1
70 GOSUB 700
85 REM ______________________________
86 REM -          AFFICHAGE          -
87 REM ______________________________
90 PRINT " "
95 FOR I=0 TO 60:POKE 40040+INT(RND(0)*960),10:NEXT I
96 FOR I=0 TO 10:POKE 40040+INT(RND(0)*960),84:NEXT I
100 FOR I=11 TO 20
110 POKE 40800+I,84
120 NEXT I
130 IF PEEK(753)=0 THEN 130
145 REM ______________________________
146 REM -  MOUVEMENT TETE & QUEUE    -
147 REM ______________________________
150 K=PEEK(754)
160 IF K=62 THEN DD=0:TX=TX-1
165 IF K=58 THEN DD=1:TX=TX+1
170 IF K=42 THEN DD=2:TY=TY-1
175 IF K=22 THEN DD=3:TY=TY+1
180 IF TX<0 OR TY<1 OR TX=40 OR TY=24 THEN 500
190 CC=VAL(A$(1,1))
195 PP=PEEK(40000+TX+TY*40)
196 IF PP=84 THEN 500
200 IF PP=10 THEN C=C+3:SC=SC+10:GOSUB 400
205 IF C<=0 THEN A$=A$(2,L):GOTO 209
206 L=L+1:C=C-1:CC=4
```

```
209 A$(L,L)=STR$(DD)
210 QX=QX+(CC=1)-(CC=0)
220 QY=QY+(CC=3)-(CC=2)
225 REM ______________________________
226 REM -   AFFICHAGE TETE & QUEUE   -
227 REM ______________________________
230 POKE 40000+TX+TY*40,84
240 POKE 40000+QX+QY*40,0
250 PRINT "      SCORE : ";SC
260 GOTO 150
395 REM ______________________________
396 REM -      SON D'AVALEMENT       -
397 REM ______________________________
400 FOR I=15 TO 0 STEP -1.5
410 SOUND 0,16*I,10,I
420 NEXT I
430 SOUND 0,0,0,0
440 RETURN
495 REM ______________________________
496 REM -       FIN DE PARTIE        -
497 REM ______________________________
500 C=10
510 FOR I=15 TO 0 STEP -0.5
520 SOUND 0,200,8,I
530 POKE 40000+TX+TY*40,C
540 C=94-C
550 NEXT I
560 POSITION 10,12
570 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ? "
580 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
590 IF PEEK(754)<>35 THEN 580
600 GRAPHICS 0
610 END
695 REM ______________________________
696 REM -        PRESENTATION        -
697 REM ______________________________
700 PRINT "              CHENILLE
710 PRINT "DIRIGEZ VOTRE CHENILLE A L'AI
DE DES  TOUCHEA
OOH iNfnr          A V e
730 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
740 RETURN
```

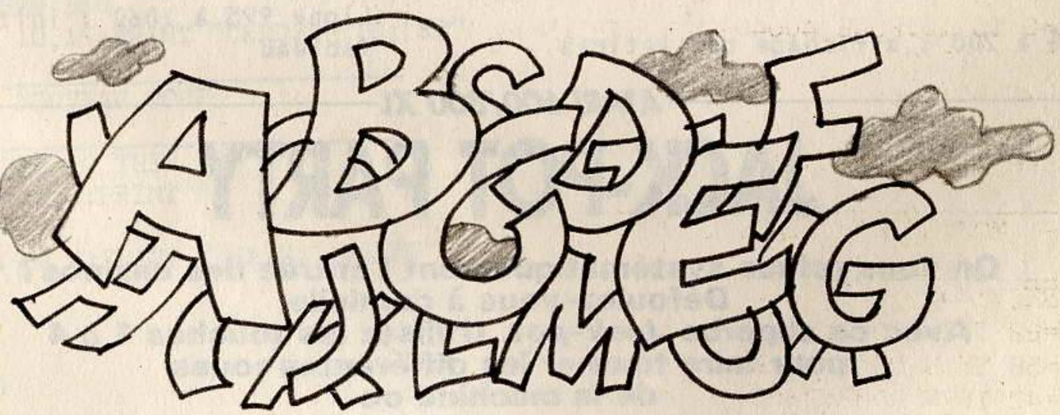
COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 70 : initialisation des variables
Ligne 85 à 130 : affichage des différentes étoiles aléatoirement
Ligne 145 à 225 : sous programme des déplacements chenille
Ligne 225 à 260 : affichage des différents déplacements
Ligne 395 à 440 : sous programme sons
Ligne 495 à 610 : fin de la partie
Ligne 695 à 740 : présentation du programme

ATARI 600/800 XL

ALPHATACK

Toutes les lettres de votre abécédaire ont été prises de folie. Remettez-les dans l'ordre pour gagner... le droit de recommencer!



```
5 REM _____________________________
6 REM ----------ALPHATACK---------------
7 REM _____________________________
10 DIM A(6,6)
11 GOSUB 1000
12 OPEN #1,4,0,"K:"
15 X=5:Y=5
```

```
20 PRINT " VEUILLEZ PATIENTEZ UNE MINUTE
30 C=500
35 REM ________________________________
36 REM -        TIRAGE ALEATOIRE       -
37 REM ________________________________
40 FOR I=1 TO C
50 D=SGN(INT(RND(0)*2)-0.5)
60 E=INT(RND(0)*2)
70 X=X+D*(1-E)
80 Y=Y+D*E
90 IF X>5 OR X<1 THEN X=X-D:GOTO 50
100 IF Y>5 OR Y<1 THEN Y=Y-D:GOTO 50
110 A(X-D*(1-E),Y-D*E)=A(X,Y)
120 A(X,Y)=32
130 NEXT I
135 REM ________________________________
136 REM -          AFFICHAGE            -
137 REM ________________________________
140 GRAPHICS 18
145 C=0
150 FOR I=1 TO 5
160 FOR J=1 TO 5
170 POSITION J,I
180 PRINT #6;CHR$(A(I,J))
190 NEXT J
195 NEXT I
200 POSITION 7,5:PRINT #6;"COUP N ";C
205 REM ________________________________
206 REM -        TEST DU COUP           -
207 REM ________________________________
210 GET #1,K
220 IF K<65 OR K>88 THEN 210
230 FOR I=1 TO 5
240 FOR J=1 TO 5
250 IF A(I,J)=K THEN 300
260 NEXT J
270 NEXT I
280 END
290 REM
295 REM ________________________________
296 REM -         JOUE LE COUP          -
297 REM ________________________________
310 IF A(I+1.J)=32 THEN A(I+1,J)=A(I,J):A(
I,J)=32:GOTO 350
330 IF A(I,J+1)=32 THEN A(I,J+1)=A(I,J):A(
I,J)=32:GOTO 350
350 C=C+1
360 FOR I=1 TO 5
370 FOR J=1 TO 5
380 IF A(I,J)=59+I*5+J THEN NEXT J:NEXT I
390 IF A(5,5)<>32 OR I<>5 OR J<>5 THEN 150
395 REM ________________________________
396 REM -        FIN DE PARTIE          -
397 REM ________________________________
400 GRAPHICS 18
410 PRINT #6;"gagne en ";C;" coups"
420 PRINT #6
430 PRINT #6;"UNE AUTRE ?"
440 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
450 IF PEEK(754)<>35 THEN 440
460 GRAPHICS 0
470 END
995 REM ________________________________
996 REM -      INITIALISATION TAB       -
997 REM ________________________________
1000 FOR I=1 TO 5
1010 FOR J=1 TO 5
1020 A(I,J)=59+I*5+J
1030 NEXT J
1040 NEXT I
1050 A(5,5)=32
1060 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 30 : initialisation du jeu
Ligne 35 à 130 : tirage aléatoire des lettres
Ligne 135 à 200 : affichage des lettres
Ligne 205 à 280 : test d'un coup
Ligne 295 à 390 : le coup est joué
Ligne 395 à 470 : fin de partie
Ligne 995 à 1060 : initialisation du tableau

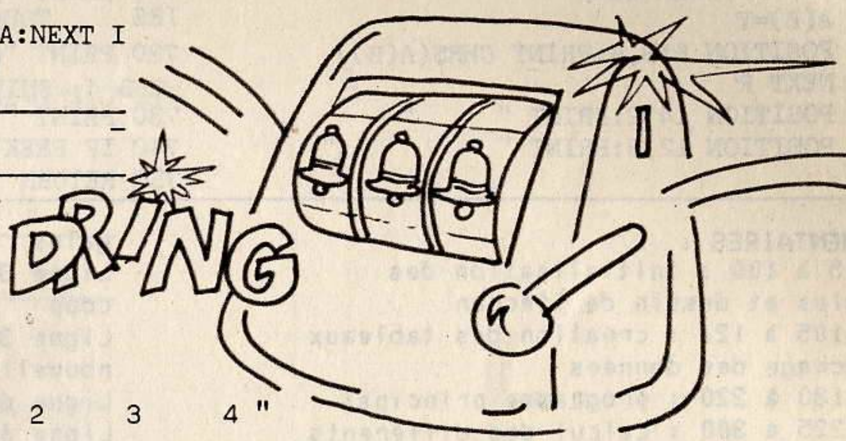
ATARI 600/800 XL

JACK-POT PARTY

On vous refuse systématiquement l'entrée des casinos ? Défoulez-vous à domicile Avec ce superbe *Jack-pot.* Utilisez les touches 1 à 4 pour faire tourner les différentes roues de la machine ou la barre d'espacement pour lancer toutes les roues simultanément.

```
5 REM ______________________________
6 REM ------------JACK POT------------
7 REM ______________________________
10 OPEN #1,4,0,"K:"
15 GOSUB 700
16 POKE 710,0
```

```
20 FOR T=1 TO 8
30 PRINT "                                    "
40 NEXT T
50 PRINT
60 PRINT
70 PRINT
80 FOR T=1 TO 10
90 PRINT "                                    "
100 NEXT T
105 REM ________________________________
106 REM -      INITIALISATIONS          -
107 REM ________________________________
110 DIM A(7),L(7)
120 S=0
125 FOR I=0 TO 6:READ A:L(I)=A:NEXT I
126 DATA 16,123,96,0,20,35,36
130 REM ________________________________
131 REM -      BOUCLE DE JEU            -
132 REM ________________________________
140 FOR R=1 TO 4
150 C=L(INT(RND(0)*7))
160 A(R)=C
170 NEXT R
180 W=0
190 PRINT
195 PRINT
196 POSITION 5,6:PRINT " 1     2     3     4 "
200 FOR R=1 TO 4
210 POSITION 6*R,9:PRINT CHR$(A(R))
220 NEXT R
225 REM ________________________________
226 REM -      CALCUL DU GAIN           -
227 REM ________________________________
230 T=INT(RND(0)*6)
240 IF T=1 THEN 390
250 IF A(1)=A(2) THEN W=20
260 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) THEN W=100
270 IF W=100 AND A(3)=A(4) THEN W=500
280 S=S-10
290 IF W>0 THEN 350
300 POSITION 10,15:PRINT "CREDIT=";S;"FR"
310 REM ________________________________
311 REM -      NOUVEAU COUP             -
312 REM ________________________________
320 IF PEEK(753)=0 THEN 320
330 POSITION 12,4:PRINT "                 "
340 GOTO 130
350 POSITION 12,4:PRINT " GAIN:";W;"FR"
=
360 S=S+W
370 W=0
380 GOTO 300
390 REM ________________________________
391 REM -      EFFECTUE TILT            -
392 REM ________________________________
395 GET #1,G
400 FOR H=1 TO 4
410 POSITION 14,2:PRINT "     "
420 GOSUB 670
430 POSITION 14,2:PRINT "TILT "
440 GOSUB 670
```



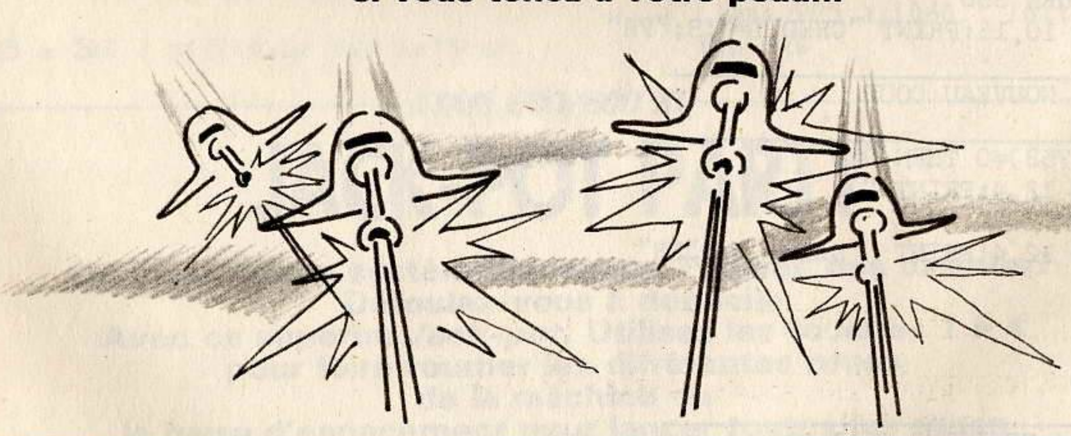
```
450 NEXT H
460 E=INT(RND(0)*5)+2
470 FOR R=1 TO E
480 B=0
490 POSITION 12,3:PRINT E-R+1;" ESSAIS"
500 GET #1,G
520 IF G=49 THEN B=1
530 IF G=50 THEN B=2
540 IF G=51 THEN B=3
550 IF G=52 THEN B=4
560 IF B=0 THEN 620
570 Z=A(B)
580 Y=L(INT(RND(0)*7))
590 IF Y=Z THEN 580
600 A(B)=Y
610 POSITION 6*B,9:PRINT CHR$(A(B))
620 NEXT R
640 POSITION 14,2:PRINT "     "
650 POSITION 12,3:PRINT "          "
660 GOTO 250
665 REM ________________________
666 REM -        SON DU GAIN        -
667 REM ________________________
670 FOR R=1 TO 10
675 SOUND 0,200,10,10
680 NEXT R
685 SOUND 0,0,0,0
690 RETURN
695 REM ________________________
696 REM -       PRESENTATION        -
697 REM ________________________
700 PRINT "             JACKPOT       "
710 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR FA
IRE    TOURNER"
720 PRINT "QUAND TILT S'ALLUME APPUYEZ  1
 2 3 4  SUIVANT"
730 PRINT " APPUYER UNE TOUCHE  S.V.P"
740 IF PEEK(753)=0 THEN 740
750 RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 100 : initialisation des variables et dessin de l'écran
Ligne 105 à 126 : création des tableaux de stockage des données
Ligne 130 à 220 : programme principal
Ligne 225 à 300 : calcul des différents gains
Ligne 310 à 380 : calcul d'un nouveau coup
Ligne 390 à 660 : sous programme de l nouvelle partie et des différents son
Ligne 665 à 690 : sous programme son
Ligne 696 à 750 : présentation du jeu

ATARI 600/800 XL

INVADERS

**Ils tirent sans cesse sur vous,
se rapprochent imperturbablement pour peu que
vous les laissiez faire et
ne souhaitent qu'une chose : votre mort.
Utilisez les deux touches du curseur et la barre d'espace
si vous tenez à votre peau...**



```
5 REM ________________________
6 REM -----------INVADERS-----------
7 REM ________________________
10 DIM A$(40),B$(40),C$(40),D$(40),E$(40)
15 E$="                    "
20 A$="* * * * * * * * * * * * * * * *"
25 B$="                    "
30 C$="` ` ` ` ` ` ` ` ` ` ` ` ` ` ` `"
35 D$="         "
40 POKE 752,1:POKE 82,0:W=19
45 GOSUB 600
46 REM ________________________
47 REM -    BOUCLE PRINCIPALE     -
48 REM ________________________
```

```
50 FOR Y=1 TO 22
60 FOR XX=5*Z TO 5*(2-Z) STEP (1-Z)/INT((29-Y)/6)
65 X=INT(XX)
70 GOSUB 200
80 NEXT XX
90 Z=2-Z
100 NEXT Y
110 END
195 REM ______________________________
196 REM -  TEST CLAVIER+MOUVEMENTS   -
197 REM ______________________________
200 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
210 IF K=33 AND T=0 THEN T=1:U=W:V=23
220 IF K=6 AND W>0 THEN W=W-1
230 IF K=7 AND W<39 THEN W=W+1
235 S=S+1
240 IF S>23 THEN S=Y:R=INT(RND(0)*15)*2+X
245 IF S=23 AND R=W THEN 450
250 V=V-1
260 IF V<1 THEN T=0
295 REM ______________________________
296 REM -          AFFICHAGE          -
297 REM ______________________________
300 PRINT " SCORE : ";SC
305 POKE 40920+W,88
306 POKE 40000+S*40+R,93
307 IF T=1 THEN POKE 40000+V*40+U,92
310 POSITION X,Y:PRINT A$
320 IF Y+2>22 THEN 400
325 POSITION X,Y+2:PRINT B$
330 IF Y+4>22 THEN 410
335 POSITION X,Y+4:PRINT C$
340 IF Y+6>22 THEN 420
345 POSITION X,Y+6:PRINT D$
350 IF T=1 AND PEEK(39960+V*40+U)<>0 THEN GOSUB 500
360 RETURN
395 REM ______________________________
396 REM -       TEST COLLISION        -
397 REM ______________________________
400 IF B$=E$ THEN 330
405 GOTO 450
410 IF C$=E$ THEN 340
415 GOTO 450
420 IF D$=E$ THEN 350
425 GOTO 450
450 FOR I=15 TO 0 STEP -0.2
460 SOUND 0,150,6,I
470 NEXT I
480 FOR I=0 TO 500:NEXT I
485 REM ______________________________
486 REM -      NOUVELLE PARTIE?       -
487 REM ______________________________
490 POSITION 10,10:PRINT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?"
492 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
493 IF PEEK(754)<>35 THEN 492
494 POKE 82,2:GRAPHICS 0:END
495 REM ______________________________
496 REM -    SUPRIME UN VAISSEAU      -
497 REM ______________________________
500 V=V-1
510 IF Y=V THEN A$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+100
520 IF Y+2=V THEN B$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+50
```

```
530 IF Y+4=V THEN C$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+20
540 IF Y+6=V THEN D$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+10
550 T=0
560 FOR I=15 TO 0 STEP -1
570 SOUND 0,100,8,I
580 NEXT I
590 RETURN
595 REM ______________________________
596 REM -      PRESENTATION          -
597 REM ______________________________
600 PRINT "               INVADERS                    "
610 PRINT "DIRIGEZ VOTRE VAISSEAU   GRACE AUX   TOUCHE~ !£*
-
630 PRINT "  APPUYER SUR UNE TOUCHE  S.V.P"
640 IF PEEK(753)=0 THEN 640
650 RETURN
```

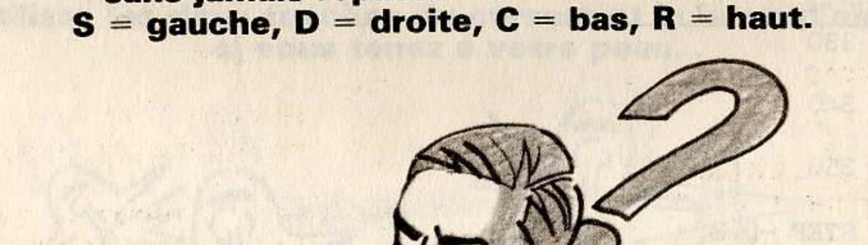
COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 45 : initialisation des variables
Ligne 50 à 110 : boucle principale
Ligne 200 à 260 : teste clavier et mouvement
Ligne 300 à 360 : affichage du décor
Ligne 400 à 480 : teste de collision
Ligne 490 à 494 : une autre partie
Ligne 496 à 590 : teste et suppression d'un vaisseau
Ligne 595 à 650 : sous programme présentation

APPLE II et IIe

NUCLEAR

Principe simple mais réalisation ardue, Nuclear exige une concentration parfaite : Vous devez en effet vous déplacer cinq cents fois sans jamais repasser au même endroit. S = gauche, D = droite, C = bas, R = haut.



```
10  REM  EFFECTUE UN PASSAGE EN M
     ODE TEXTE SI L'ORDINATEUR N'
     Y ETAIT PAS
20  TEXT
30  REM  EFFACE L'ECRAN
40  REM  ET RAMENE LE CURSEUR EN
     HAUT ET A GAUCHE
50  HOME
60  REM  L'ORDRE SPEED INDIQUE LA
     VITESSE D'AFFICHAGE
70  REM  SPEED=0 INDIQUE UN AFFIC
     HAGE TRES LENT
```

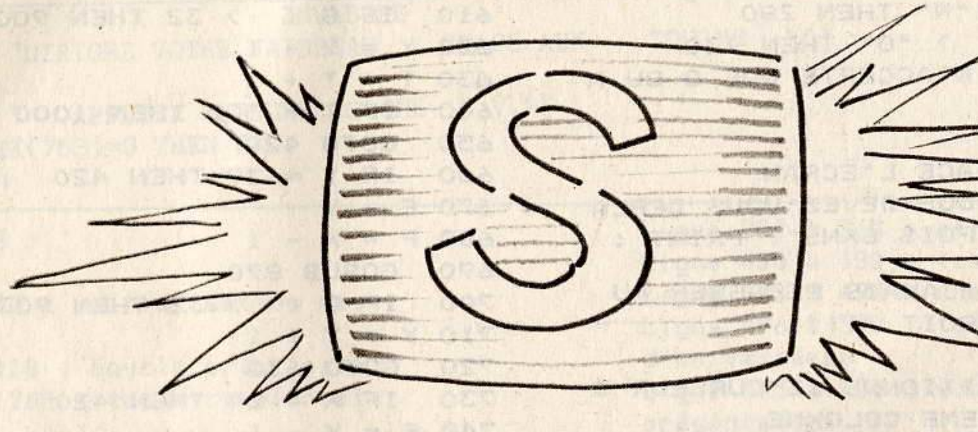
```
80  REM  PAR CONTRE SPEED=255 PRO
    VOQUE L'AFFICHAGE LE PLUS RA
    PIDE POSSIBLE SUR APPLE II
90  SPEED= 255
100  PRINT "               NUCLEAR "
110  VTAB 15
120  PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTR
    UCTIONS ?"
130  GET A$
140  REM  TEST CLAVIER
150  IF A$ = "N" THEN 280
160  IF A$ <   > "O" THEN 130
170  REM  ON N'ACCEPTE QUE O OU N
     !!!
180  HOME
190  REM  EFFACE L'ECRAN
200  PRINT "VOUS DEVEZ VOUS DEPLA
    CER 500 FOIS SANS": PRINT :
    PRINT
    : PRINT "JAMAIS REPASSER AU
    MEME ENDROIT !!!"
210  VTAB 15
220  REM  POSITIONNE LE CURSEUR'S
    UR LA 15EME COLONNE
230  PRINT "EVITER AUSSI LES X !!
    !"
240  VTAB 20
250  PRINT "APPUYEZ SUR 'D' POUR
    COMMENCER ."
260  GET A$
270  IF A$ <   > "D" THEN 260
280  HOME
290  REM  CHOIX ALEATOIRE DE LA L
    IGNE ENTRE 1 ET 23
300 X =  INT ( RND (1) * 24)
310  IF X = 0 THEN 300
320  FOR R = 1 TO 50
330 Y =  INT ( RND (1) * 39) + 1
340 X = ( INT ( RND (1) * 24) + 1
    )
350  HTAB Y: VTAB X
360  PRINT "X";
370  NEXT
380  REM  CHOIX ALEATOIRE DE LA C
    OLONNE ENTRE 1 ET 38
390 Y =  INT ( RND (1) * 39)
400  IF Y = 0 THEN 390
410  INVERSE
420  HTAB Y
430  VTAB X
440  PRINT "+";
450 A =  PEEK ( - 16384)
460  IF A < 128 THEN 450
470 A = A - 128
480  IF A = 83 THEN 570
490  REM  TESTE LA TOUCHE S
500  IF A = 68 THEN 660
510  REM  TESTE LA TOUCHE D
520  IF A = 67 THEN 730
530  REM  TESTE LA TOUCHE C
540  IF A = 82 THEN 800
550  REM  TESTE LA TOUCHE R
560  GOTO 450
570  IF Y = 1 THEN 420
580 E = Y - 2
590 F = X - 1
600  GOSUB 870
610  IF G <   > 32 THEN 900
620 Y = Y - 1
630 T = T + 1
640  IF T = 500 THEN 1000
650  GOTO 420
660  IF Y = 39 THEN 420
670 E = Y
680 F = X - 1
690  GOSUB 870
700  IF G <   > 32 THEN 900
710 Y = Y + 1
720  GOTO 630
730  IF X = 24 THEN 420
740 E = Y - 1
750 F = X
760  GOSUB 870
770  IF G <   > 32 THEN 900
780 X = X + 1
790  GOTO 630
800  IF X = 1 THEN 420
810 E = Y - 1
820 F = X - 2
830  GOSUB 870
840  IF G <   > 32 THEN 900
850 X = X - 1
860  GOTO 630
870 G =  PEEK (1024 + E + 128 * F
     - 984 *  INT (F / 8))
880  IF G > 128 THEN G = G - 128
890  RETURN
900  HOME
910  NORMAL
920  PRINT "VOUS AVEZ PERDU !!!!"
930  PRINT "VOUS N'AVEZ FAIT QUE
    ";T;" DEPLACEMENTS ..."
940  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
    : PRINT
950  PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
    "
960  GET A$
970  IF A$ = "O" THEN  RUN
980  IF A$ = "N" THEN  END
990  GOTO 960
1000  HOME
1010  PRINT "BRAVO !!!!"
1020  GOTO 940
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 80 : explication du jeu
Ligne 100 à 280 : présentation du jeu
Ligne 300 à 440 : routine principale I
Ligne 450 à 550 : test du clavier
Ligne 560 à 860 : test de collision
Ligne 870 à 1020 : fin de la partie ▶

TOP REFLEXES

Une lettre apparaît sur votre écran, pressez la touche correspondante sur votre clavier. Pour lancer le jeu, pressez la touche D et suivez les directives données par l'ordinateur.




```
13   TEXT
30   HOME
47   SPEED= 255
64   PRINT "          REFLEXES    !!
      !"
81   VTAB 15
98   PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRU
      CTIONS ???"
115  GET A$
132  REM  TEST CLAVIER
149  IF A$ = "O" THEN 183
166  GOTO 353
183  HOME
200  PRINT "UNE LETTRE VA APPARAI
     TRE QUELQUE PART !!"
217  VTAB 5
234  PRINT "APPUYEZ LE PLUS RAPID
     EMENT POSSIBLE SUR"
251  VTAB 10
268  PRINT "LA TOUCHE CORRESPONDA
      NTE !!!"
285  VTAB 15
302  PRINT "APPUYEZ SUR 'D' POUR
     COMMENCER"
319  GET A$
336  IF A$ <  > "D" THEN 319
353  HOME
370 V =  INT ( RND (1) * 23) + 1
387 H =  INT ( RND (1) * 38) + 1
404 A =  INT ( RND (1) * 26) + 65
421  REM  CHOIX DE L'EMPLACEMENT
     ET DU CARACTERE A AFFICHER
438  VTAB V
455  HTAB H
472  FLASH
489  PRINT  CHR$ (A);
506 R = R + 1
523  REM  LA VARIABLE R COMPTE LE
     S UNITES DE TEMPS
540  IF A <  >  PEEK ( - 16384) -
     128 THEN 506
557  REM  TEST CLAVIER
574  NORMAL
591  HOME
608  PRINT "VOTRE TEMPS EST DE ";
     R;" !!!"
625  VTAB 10
642  IF R < 10 THEN  PRINT "VOUS
     ETES TRES RAPIDE !!!": GOTO
     761
659  REM  VOUS ETES VRAIMENT TRES
      FORT
676  IF R < 25 THEN  PRINT "C'EST
      PAS MAL DU TOUT !!!": GOTO
     761
693  IF R < 50 THEN  PRINT "VOUS
     ETES UN HABITUE DU CLAVIER !
     !!": GOTO 761
710  IF R < 75 THEN  PRINT "UN VE
     RRE,CA VA,TROIS VERRE ...":
     GOTO 761
727  IF R < 150 THEN  PRINT "VOUS
      DORMEZ OU QUOI ???": GOTO 7
     61
744  PRINT "C'EST FOUTU !!!"
761  VTAB 20
778  PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
     ??"
795  GET A$
812  REM  TEST CLAVIER
829  IF A$ = "O" THEN  RUN
846  IF A$ = "N" THEN  END
863  GOTO 795
```

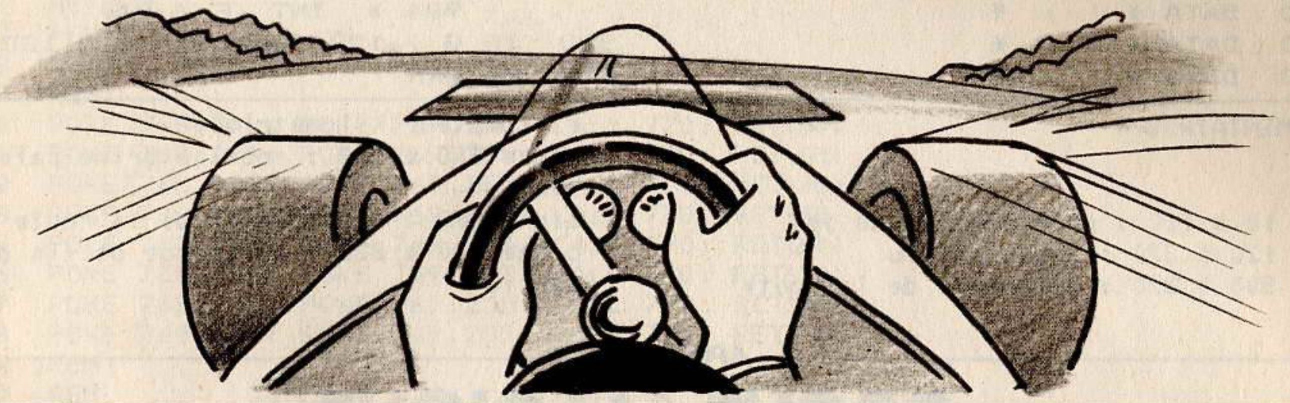
COMMENTAIRES :

Ligne 13 à 335 : présentation du jeu
Ligne 370 à 404 : tirage aléatoire
Ligne 438 à 523 : compteur du temps
Ligne 540 : test du clavier
Ligne 608 à 659 : affichage du temps de réponse
Ligne 659 à 863 : fin de partie

APPLE II et IIE

FORMULE I

Visibilité limitée, virages brusques, l'étape de nuit est souvent la plus sélective. Foncez quand même! Seul le plus audacieux triomphera... D vous permet d'aller à droite, G à gauche.



```
10   REM
20   REM
30   REM  ************************
      ***
40   REM  * LE MARATHON INFERNAL !
      ! *
50   REM  *     MICRO-JEUX 1985
        *
60   REM  * RESTEZ LE PLUS LONGTEM
      PS*
70   REM  * POSSIBLE A L'INTERIEUR
        *
80   REM  * DU COULOIR DE LA MORT
        *
90   REM  ************************
      ***
100   REM
110   REM
120   HOME
130   TEXT
140   SPEED= 255
150   CLEAR
160   FOR I = 0 TO 9
170   READ A$(I)
180   NEXT
190   REM  LES DIFFERENTS ASPECTS
      DE LA ROUTE SONT EN DATA ...

200   PRINT "APPUYER SUR 'G' POUR
      PARTIR"
210   GET A$
220   IF A$ < > "G" THEN 210
230   REM  GETA$ : ATTEND UN CARAC
      TERE ET LE MET DANS A$

240   REM
250   REM
260   REM
270   REM
280   HOME
290   REM  EFFACEMENT
300   FOR I = 1 TO 25
310   PRINT  TAB( 15);"*          *"

320   NEXT I
330 X = 20
340 Y = 15
350   HTAB X: VTAB 1
360   PRINT "+"
370 T = T + 1
380   REM  COMPTE LES KILOMETRES
390   HTAB Y: VTAB 24
400 A =  INT ( RND (1) * 3) - 1
410 Y = Y + A
420   IF Y < 1 THEN Y = 1
430   IF Y > 30 THEN Y = 30
440 B =  INT ( RND (1) * 10): PRINT
      A$(B)
450 E = X - 1:F = 0: GOSUB 800: IF
      G < > 32 THEN 690
460 A =  PEEK ( - 16384)
470   IF A < 128 THEN 350
```

```
480 B = A - 128
490  IF B =  ASC ("D") THEN 530
500  IF B =  ASC ("G") THEN 560
510 B = 0
520  GOTO 350
530 E = X - 2:F = 0: GOSUB 800: IF
     G <  > 32 THEN 690
540 X = X - 1
550  GOTO 350
560 E = X:F = 0: GOSUB 800: IF G <
     > 32 THEN 690
570 X = X + 1
580  GOTO 350
590  DATA *   #  *
600  DATA *  #   *
610  DATA *    # *
620  DATA *#     *
630  DATA *      *
640  DATA * #    *
650  DATA *      *
660  DATA *      *
670  DATA *     #*
680  DATA *      *
690  HOME
700  PRINT  CHR$ (7)
710  PRINT "PERDU"
720  HTAB 1: VTAB 10
730  PRINT "VOUS AVEZ PARCOURU ";
     T / 100;" KILOMETRES !!"
740  HTAB 1: VTAB 20
750  PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
     "
760  GET A$
770  IF A$ = "O" THEN  RUN
780  IF A$ = "N" THEN  END
790  GOTO 760
800 G =  PEEK (1024 + E + 128 * F
     - 984 *  INT (F / 8))
810  IF G > 128 THEN G = G - 128
820  RETURN
```

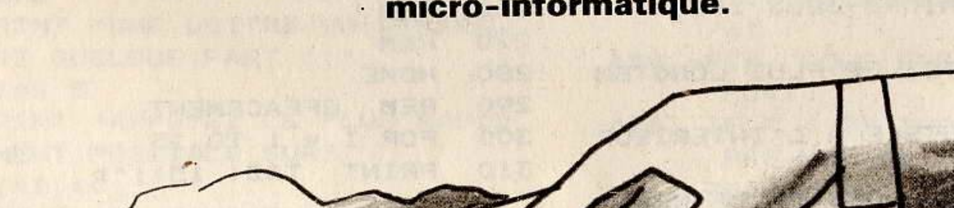
COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 110 : présentation du jeu
Ligne 120 à 270 : début du jeu
Ligne 300 à 370 : affichage de la route et compteur kilomètrique
Ligne 390 à 520 : routine principale du jeu
Ligne 590 à 680 : datas de la route
Ligne 700 à 820 : affichage de fin de la partie

APPLE II et IIE

ORGUE MAGIQUE

Composez, enregistrez et jouez de l'orgue grâce à ce programme conçu par un spécialiste des effets sonores en micro-informatique.



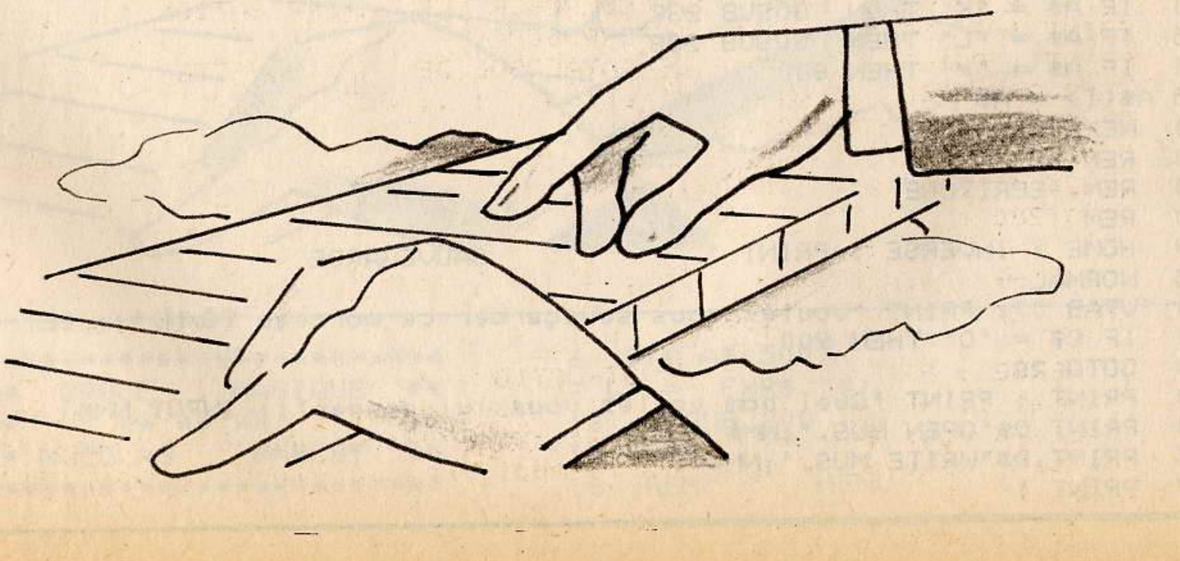
```
1  REM ************************
2  REM **  ORGUE    MAGIQUE  **
3  REM **     ** ** **       **
4  REM ** NICOLAS    BARCET  **
5  REM ************************
6  DIM A$(500)
7 D$ =  CHR$ (4)
10  GOSUB 200
17  REM
18  REM      MENU
```

```
19  REM
20  HOME : INVERSE : PRINT "                    MENU             "
21  NORMAL : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "--> Voulez vous :"
22  PRINT : PRINT "<A> ECRIRE UN MORCEAU": PRINT
23  PRINT "<B> ECOUTER UN MORCEAU": PRINT
24  PRINT "<C> VOIR LE CATALOG": PRINT
25  VTAB 23: PRINT "VOTRE CHOIX : ": GET C$
26  IF C$ = "A" THEN  GOTO 500
27  IF C$ = "B" THEN  GOTO 1000
28  IF C$ = "C" THEN  GOTO 1500
200  REM
210  REM  INITIALISATION
215  REM
219  POKE 770,173: POKE 771,48: POKE 772,192: POKE 773,136: POKE 774,208:
     POKE 775,5: POKE 776,206: POKE 777,1: POKE 778,3: POKE 779,240: POKE
     780,9: POKE 781,202
220  POKE 782,208: POKE 783,245: POKE 784,174: POKE 785,0: POKE 786,3: POKE
     787,76: POKE 788,2: POKE 789,3: POKE 790,96: POKE 791,0: POKE 792,0
221  RETURN
227  REM
228  REM    NOTES
229  REM
230  POKE 768,240: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
231  POKE 768,220: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
232  POKE 768,197: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
233  POKE 768,190: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
235  POKE 768,170: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
236  POKE 768,150: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
237  POKE 768,133: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
238  POKE 768,125: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
499  REM
500  REM        JOUER
501  REM   JOUER
510  FOR I = 1 TO 500
520  INVERSE : HOME : PRINT "               JOUER UN MORCEAU      "
525  NORMAL
526  PRINT "NOTE N°";I
530  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " DO  RE  MI  FA  SOL  LA  SI  DO"
540  PRINT : PRINT " S   D   F   G   H   J   K   L"
545  PRINT : PRINT : PRINT "          SILENCE = AUTRES"
546  VTAB 20: PRINT "Tapez * pour finir."
550  VTAB 23: PRINT "VOTRE NOTE : ": GET A$
555  IF A$ = "S" THEN  GOSUB 230
570  IF A$ = "D" THEN  GOSUB 231
580  IF A$ = "F" THEN  GOSUB 232
585  IF A$ = "G" THEN  GOSUB 233
590  IF A$ = "H" THEN  GOSUB 235
595  IF A$ = "J" THEN  GOSUB 236
600  IF A$ = "K" THEN  GOSUB 237
605  IF A$ = "L" THEN  GOSUB 238
610  IF A$ = "*" THEN 800
705 A$(I) = A$
710  NEXT I
800  REM
810  REM  ECRITURE
820  REM
830  HOME : INVERSE : PRINT "                 SAUVEGARDE          "
835  NORMAL
840  VTAB 07: PRINT "Voulez vous suvegarder ce morceau (O/N)";: GET C$
850  IF C$ = "O" THEN 900
860  GOTO 20
900  PRINT : PRINT "Quel nom voulez vous lui donner";: INPUT NM$
910  PRINT D$"OPEN MUS.";NM$
915  PRINT D$"WRITE MUS.";NM$
917  PRINT I
```

```
920 T = I: FOR I = 1 TO T
930  PRINT A$(I)
940  NEXT I
950  PRINT D$"CLOSE MUS.";NM$
960  GOTO 20
1000  REM
1001  REM        ECOUTE
1002  REM
1010  HOME : INVERSE : PRINT "                    ECOUTE            "
1020  NORMAL : VTAB 10: PRINT "Quel morceau voulez vous ecouter :": INPUT
     NM$
1030  PRINT D$"OPEN MUS.";NM$
1035  PRINT D$"READ MUS.";NM$
1040  INPUT T: FOR I = 1 TO T
1050  INPUT A$(I)
1055  NEXT I: PRINT D$"CLOSE MUS.";NM$
1060  FOR I = 1 TO T
1070 A$ = A$(I)
1100  IF A$ = "S" THEN  GOSUB 230
1110  IF A$ = "D" THEN  GOSUB 231
1120  IF A$ = "F" THEN  GOSUB 232
1130  IF A$ = "G" THEN  GOSUB 233
1140  IF A$ = "H" THEN  GOSUB 235
1150  IF A$ = "J" THEN  GOSUB 236
1160  IF A$ = "K" THEN  GOSUB 237
1170  IF A$ = "L" THEN  GOSUB 238
1180  NEXT I
1190  PRINT : PRINT : PRINT "Voulez vous réecouter ce morceau (O/N)?";: GET
     C$
1200  IF C$ = "O" THEN 1060
1210  GOTO 20
1500  REM
1510  REM      CATALOGUE
1520  REM
1530  HOME : INVERSE : PRINT "                   CATALOGUE            "
1535  NORMAL
1540  PRINT D$"CATALOG"
1550  VTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
1560  GOTO 20
```

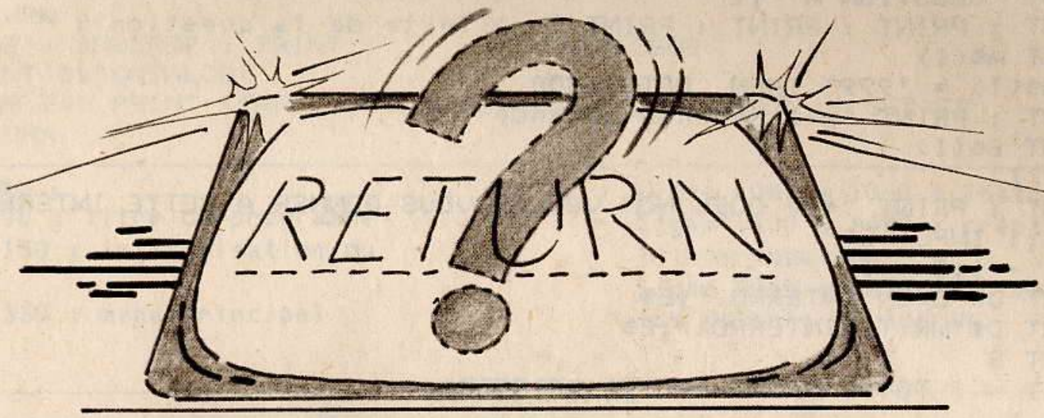
COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 5 : titre du programme
Ligne 17 à 28 : menu des fonctions
Ligne 200 à 221 : initialisation et langage machine produisant des notes
Ligne 227 à 238 : routine de changement des notes
Ligne 500 à 710 : jouer un morceau
Ligne 800 à 960 : sauvegarde, écriture sur la disquette
Ligne 1000 à 1180 : écouter un morceau
Ligne 1200 à 1560 : catalogue d'une disquette



QUID ?

Concevez votre propre questionnaire et soumettez vos amis à un test impitoyable. L'ordinateur préfère les réponses courtes (« oui » ou « non ») Tapez 999 quand vous avez terminé la liste de vos questions et suivez alors les directives de l'ordinateur.




```
10   REM    ************************
20   REM    **** INTERROGATION ****
30   REM    ****               ****
40   REM    **** NICOLAS       ****
50   REM    ****      BARCET   ****
60   REM    ************************
100  REM
110  REM  --> INITIALISATIONS <--
120  REM
130 D$ =  CHR$ (4): DIM A$(100)
140  DIM B$(100): DIM F$(100)
150  POKE 214,200
200  REM
210  REM  --> MENU <--
220  REM
225  HOME
230  INVERSE : PRINT "                    MENU
240  NORMAL
250  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "Voulez vous :"
260  PRINT : PRINT : PRINT "<1> COMPOSER UNE INTERROGATION "
270  PRINT : PRINT "<2> ETRE INTERROGER"
280  PRINT : PRINT "<3> VOIR LE CATALOGUE DE LA DISQUETTE"
290  VTAB 24: PRINT "Entrer votre choix :";: GET C$
300  IF C$ = "1" THEN  GOSUB 1000
310  IF C$ = "2" THEN  GOSUB 2000
320  IF C$ = "3" THEN  GOSUB 3000
330  GOTO 200
999  REM
1000  REM  --> CREATION INTERRO <--
1001  REM
1005  HOME
1010  INVERSE : PRINT "           INSTRUCTION                  "
1020  NORMAL :: PRINT : PRINT "        Vous devez ecrire votre question qu
    and cela vous est demandé, puis taper retour quand elle est finie. v
    ous ne    pouvez plus alors la modifier, ou alors il faut recommence
    r dès 1
```

```
1030  PRINT : PRINT "        Vous devrez ensuite ecrire la    réponse qu'i
    l faut à la question.       N.B. : Il est fortement conseillé de
    demander une réponse simple (oui ou non par exemple) car le programm
    e ne"
1040  PRINT "considèrera comme exacte que les réponses ayant une syntaxe
    identique a celle que vous ecrirez."
1050  PRINT : PRINT "       Tapez <999> quand votre interro   sera complèt
    e. (au moment ou l'on vous  demandera la question suivante."
1060  VTAB 24: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
1100  FOR I = 1 TO 100
1110  HOME : INVERSE : PRINT "              CREATION                    "
1115  NORMAL
1120  PRINT "QUESTION N°";I
1130  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "--> Texte de la question : "
1140  INPUT A$(I)
1150  IF A$(I) = "999" THEN  GOTO 1400
1160  PRINT : PRINT "--> Réponse demandé : "
1170  INPUT B$(I)
1180  NEXT I
1400  PRINT : PRINT "**> QUEL NOM VOULEZ VOUS DONNER A CETTE INTERROGATIO
    N : ";: INPUT E$
1410  I = I - 1:S = I
1420  PRINT D$"OPEN INTERRO.";E$
1430  PRINT D$"WRITE INTERRO.";E$
1440  PRINT S
1450  FOR I = 1 TO S: PRINT A$(I): PRINT B$(I)
1460  NEXT I
1470  PRINT D$"CLOSE INTERRO.";E$
1480  HOME : INVERSE : PRINT "OK...": FOR G = 1 TO 1000: NEXT G
1490  NORMAL : RETURN
2000  REM  --> INTERROGATION <--
2001 V = 0
2010  INVERSE : HOME
2020  PRINT "             INSTRUCTIONS              "
2025  NORMAL
2030  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "       Vous devez repondre aux quest
    ionsposées. Pour cela il faut que vous      chargiez un fichier d'in
    terrogation que vous pourrez reconnaitre dans le"
2035  PRINT "catalogue par la mention INTERRO. suiviedu nom de celle-ci."
2040  PRINT : PRINT "      Si vous ne connaissez pas le nom  de votre int
    errogation tapez <$>.            Quand celui-ci vous sera demandé,
    ne donner que son nom, sans INTERRO."
2050  VTAB 24: PRINT "TAPEZ SPACE POUR CONTINUER OU <$>";: GET C$
2060  IF C$ = "$" THEN  RETURN
2100  HOME : INVERSE : PRINT "            INTERROGATION               "
2105  NORMAL
2110  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "**> Quel est le nom de votre interro
      ";: INPUT E$
2120  PRINT D$"OPEN INTERRO.";E$
2130  PRINT D$"READ INTERRO.";E$
2140  INPUT S
2150  FOR I = 1 TO S: INPUT A$(I): INPUT B$(I)
2160  NEXT I
2170  PRINT D$"CLOSE INTERRO.";E$
2200  FOR I = 1 TO S
2210  HOME : INVERSE : PRINT "            INTERROGATION
2220  NORMAL : PRINT "QUESTION N°";I
2230  PRINT : PRINT : PRINT A$(I)
2240  PRINT : PRINT "--> Votre réponse ";: INPUT F$(I)
2250  IF F$(I) = B$(I) THEN 2400
2260  PRINT : PRINT : INVERSE : PRINT "   FAUX    ": NORMAL
2270  PRINT "--> La bonne reponse était : "
2280  PRINT B$(I)
```

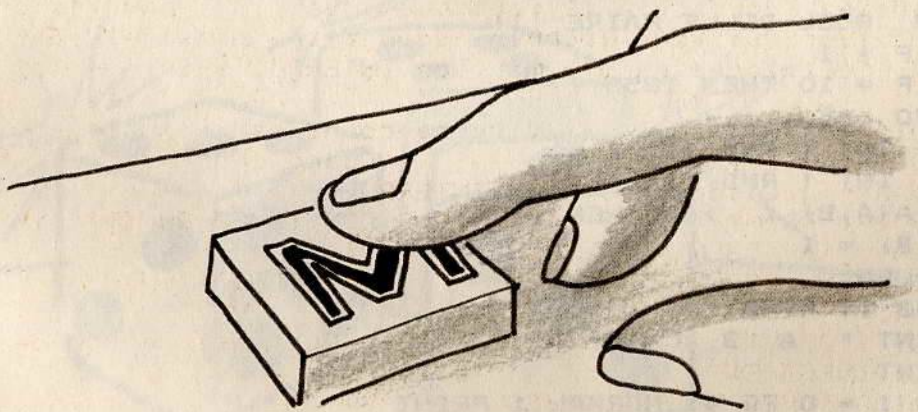
```
2290  VTAB 23: PRINT "TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
2295  GOTO 2500
2400  PRINT : PRINT : INVERSE : PRINT "    BONNE REPONSE    ": NORMAL
2405 V = V + 1
2410  VTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
2500  NEXT I
2550  HOME : INVERSE : PRINT "VOUS AVEZ : ";
2560 SC = V / S * 20
2565  NORMAL
2570  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "          ";: FLASH
 : PRINT SC"/20"
2575  NORMAL
2580  VTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
2600  RETURN
3000  HOME : INVERSE : PRINT "          CATALOGUE          ": NORMAL
3010  PRINT D$"CATALOG"
3020  VTAB 24: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET C$
3030  RETURN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 100 : titre du programme
Ligne 110 à 150 : initialisation du programme
Ligne 200 à 330 : menu principal
Ligne 1000 à 1060 : instructions
Ligne 1100 à 1490 : création de l'interrogation
Ligne 2000 à 3030 : interrogation avec les calculs de points

APPLE II et IIE

GROSSE TETE

Reconstituez les paires à partir de formes qui apparaissent au hasard sur votre écran. Pour jouer, pressez la touche M puis entrez les coordonnées horizontales et verticales de la bonne case.




```
5   CLEAR
30   TEXT
55   HOME
80   VTAB 3
105   HTAB 15
130   REM  INITIALISATIONS
155   PRINT "MEMORY"
180   VTAB 10
205   PRINT "REGROUPEZ LES SIGNES
      PAR PAIRES !!!"
230   VTAB 15
255   PRINT "APPUYER SUR 'M' POUR
      MELANGER"
280   GET A$
305   REM  TEST CLAVIER
330   IF A$ = "" THEN 280
355   IF A$ <  > "M" THEN 280
380   HOME
405   DIM A(4,3)
430   FOR I = 33 TO 42
455   GOSUB 1405
480   GOSUB 1405
505   REM  TIRAGE DES SIGNES
530   NEXT
555   SPEED= 255
580   GOSUB 1530
```

```
605 E = E + 1
630  HTAB 28: VTAB 5
655  INVERSE
680  PRINT "ESSAIS :";E
705  GOSUB 1055
730  GOSUB 1780
755 X = B:Y = C
780  GOSUB 1055
805  IF B = X AND C = Y THEN 1255

830  REM  UNE BONNE PAIRE !!!
855  GOSUB 1780
880  IF A(C,B) = A(Y,X) THEN 1255

905  PRINT  CHR$ (7); CHR$ (7); CHR$
    (7); CHR$ (7); CHR$ (7); CHR$
    (7); CHR$ (7); CHR$ (7);
930  REM  SYMPHONIE
955  GOSUB 1680
980 B = X:C = Y
1005  GOSUB 1680
1030  GOTO 605
1055  HTAB 29: VTAB 10
1080  INPUT "A,1 ?";A$,C
1105 B =  ASC (A$) - 65
1130  IF B < 0 OR B > 3 THEN 1055

1155  IF C < 1 OR C > 5 OR C <  >
     INT (C) THEN 1055
1180 C = C - 1
1205  IF A(C,B) = 0 THEN 1055
1230  RETURN
1255  PRINT  CHR$ (7);
1280 A(C,B) = 0:A(Y,X) = 0
1305  REM  QUEL BELLE PAIRE !!!
1330 P = P + 1
1355  IF P = 10 THEN 1855
1380  GOTO 605
1405 A =  INT ( RND (1) * 5)
1430 B =  INT ( RND (1) * 4)
1455  IF A(A,B) <  > 0 THEN 1405
1480 A(A,B) = I
1505  RETURN
1530  VTAB 1: HTAB 1
1555  PRINT "  A  B  C  D"
1580  PRINT
1605  FOR I = 0 TO 4: NORMAL : PRINT
    I + 1;" ";: FOR J = 0 TO 3: INVERSE : PRINT "X";: NORMAL : PRINT "
    ";: NEXT : PRINT : PRINT : NEXT

1630  REM  AFFICHAGE DU TABLEAU
1655  RETURN
1680  INVERSE : HTAB B * 3 + 3: VTAB
    C * 2 + 3: PRINT "X";
1705  REM  POSITIONNEMENT
1730  NORMAL
1755  RETURN
1780  NORMAL : HTAB B * 3 + 3: VTAB
    C * 2 + 3: PRINT  CHR$ (A(C,
    B));
```

```
1805  NORMAL
1830  RETURN
1855  FOR C = 0 TO 4: FOR B = 0 TO
   3: GOSUB 1780: NEXT : NEXT
1880  REM  AFFICHAGE DE TOUS LES
   SIGNES
1905  NORMAL
1930  VTAB 24: PRINT "VOULEZ VOUS
    REJOUER ???"
1955  GET A$
1980  REM  TEST CLAVIER
2005  IF A$ = "O" THEN RUN
2030  IF A$ < > "N" THEN 1955
```

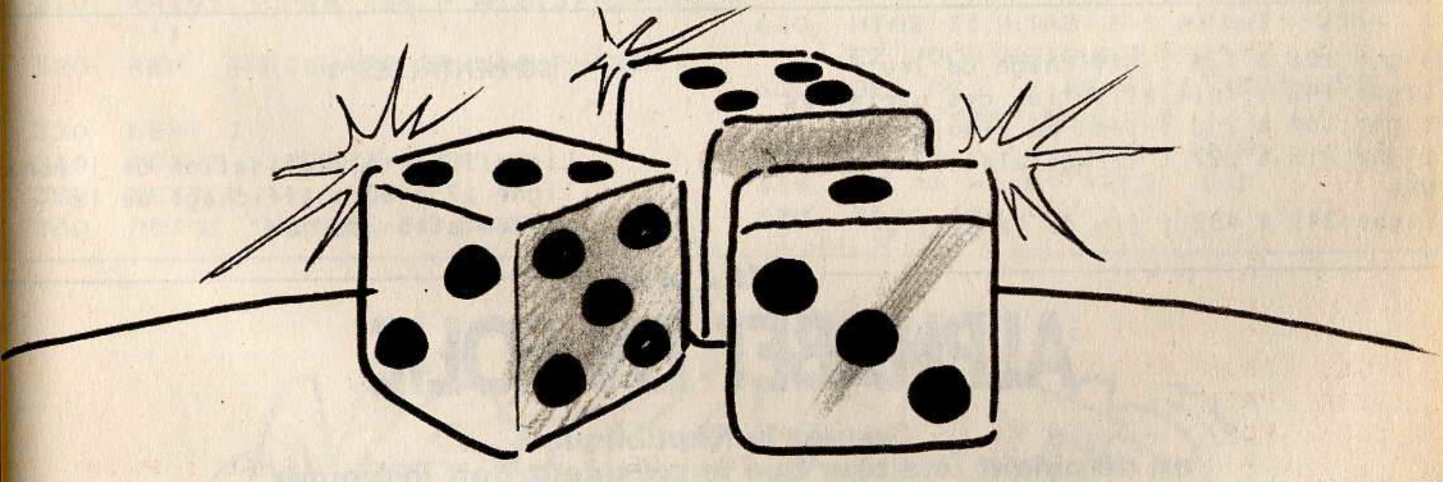
COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 55 : initialisation de l'écran
Ligne 130 à 280 : présentation du jeu
Ligne 330 à 355 : test du clavier
Ligne 530 à 805 : tirage des signes
Ligne 955 à 1280 : symphonie
Ligne 1305 à 1605 : vous allez gagné
Ligne 1630 à 1680 : affichage du tableau
Ligne 1730 à 1855 : positionnement
Ligne 1905 à 2030 : fin de la partie

APPLE II et IIE

421

**Formez à l'aide de trois dés
la combinaison gagnante.
Mais attention, pour arriver à faire 421,
vous ne disposez que de trois essais.
Pour lancer un dé,
pressez la touche portant son numéro suivi de
«Enter»**



```
10   TEXT : HOME :G = 0
17   PRINT : PRINT "          LE JEU
      DU 421     "
24   VTAB 10: PRINT "VOULEZ VOUS D
     ES INSTRUCTIONS ???"
31   GET A$: IF A$ = "" THEN 31
38   IF A$ = "N" THEN 80
45   HOME : PRINT "LE JEU DU 421 E
     ST UN JEU TRES SIMPLE !!"
52   PRINT : PRINT : PRINT "IL SUF
     FIT D'OBTENIR UNE COMBINAISO
     NLA   ": PRINT : PRINT : PRINT
     "PLUS PROCHE DE 421 EN LANCA
     NT TROIS DES.": PRINT : PRINT
     : PRINT "POUR LANCER UN DES,
     ": PRINT : PRINT
59   PRINT "TAPEZ SON NUMERO ET RE
     TURN": PRINT : PRINT : PRINT
     "VOUS AVEZ LE DROIT A TROIS
     ESSAIS !"
66   PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     : PRINT "APPUYEZ SUR LA BARR
     E D'ESPACE ."
73   GET A$: IF A$ < > " " THEN 7
```

```
   3
80  HOME
87  GOSUB 213
94  GOSUB 220: GOSUB 227
101  HTAB 1: VTAB 1
108  PRINT "VOICI VOS TROIS NUMER
     OS :"
115  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     "NUMERO 1 : ";X
122  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     "NUMERO 2 : ";Y
129  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     "NUMERO 3 : ";Z
136  VTAB 20: PRINT "ENTREZ 1,2 O
     U 3 PUIS RETURN"
143 D = 0:E = 0:F = 0
150  GET A$
157  REM  TEST CLAVIER
164  IF A$ = "" THEN 150
171 A =  VAL (A$): IF A$ =  CHR$
     (13) THEN 234
178  IF A < 1 OR A > 3 OR A <  >
      INT (A) THEN 150
185  IF A = 1 THEN D = 1: GOTO 15
     0
192  IF A = 2 THEN E = 1: GOTO 15
     0
199 F = 1: GOTO 150
206  END
213 X =  INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
220 Y =  INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
227 Z =  INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
234 G = G + 1
241  IF G = 4 THEN 276
248  IF F = 1 THEN  GOSUB 227
255  IF D = 1 THEN  GOSUB 213
262  IF E = 1 THEN  GOSUB 220
269  GOTO 101
276  HOME : PRINT "TERMINE !!!"
283  IF X = 4 OR Y = 4 OR Z = 4 THEN
     297
290  VTAB 15: PRINT "DE TOUTES FA
     CONS,VOUS N'AVEZ PAS REUSSI
     ": GOTO 353
297  IF X = 2 OR Y = 2 OR Z = 2 THEN
     311
304  GOTO 290
311  IF X = 1 OR Y = 1 OR Z = 1 THEN
     325
318  GOTO 290
325  FOR R = 1 TO 10: PRINT  CHR$
     (7): NEXT
332  REM  BEEP
339  VTAB 15
346  PRINT "BRAVO , C'EST LE 421
     !!!!!!!!"
353  VTAB 22
360  PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
     ??"
367  GET A$
374  REM  ENCORE UN TEST CLAVIER
     !!!
381  IF A$ = "" THEN 367
388  IF A$ = "O" THEN  RUN
395  IF A$ = "N" THEN  END
402  GOTO 367
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 : initialisation de l'écran
ligne 17 à 80 : affichage de la présentation du jeu
Ligne 101 à 136 : affichage du jeu
Ligne 143 : initialisation des variables
Ligne 164 à 206 : test du clavier
Ligne 213 à 227 : tirage aléatoire des dés
Ligne 241 à 402 : fin de la partie

APPLE II et IIE

ALPHABET EN FOLIE

Sauvez la République en déminant une tour que le président doit inaugurer. Tapez T pour commencer puis entrez vos premières coordonnées. D'après les réactions de votre compteur Geiger, vous choisirez alors d'autres coordonnées.

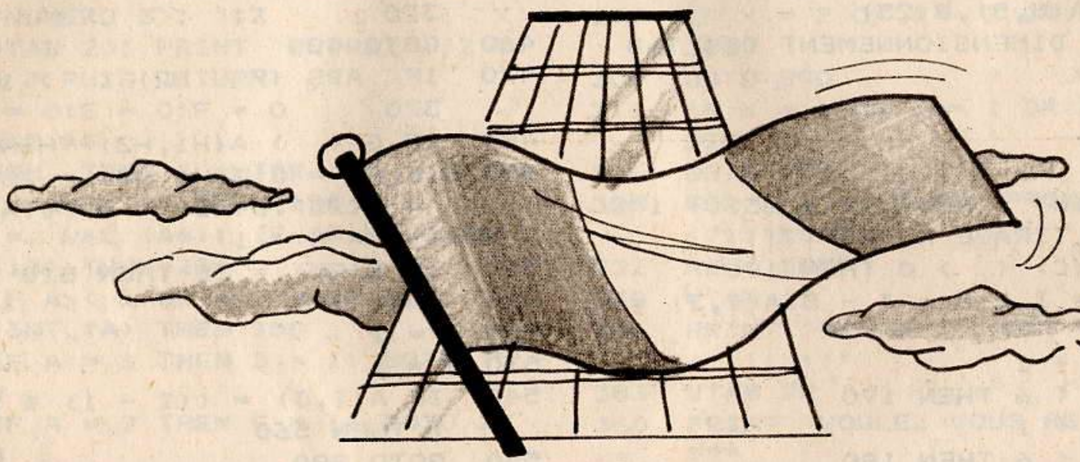
```
10   TEXT : HOME
20   REM  EFFACEMENT
30   PRINT : PRINT "
         ALPHABET FOU"
40   VTAB 10: HTAB 1: PRINT "VOULE
     Z VOUS DES INSTRUCTIONS ???"
50   INPUT A$: IF A$ = "" THEN 50
60   IF A$ = "N" THEN 140
70   REM  EXPLICATIONS DU JEU
80   HOME : PRINT "L'ALPHABET FOU
      EST UN JEU TRES SIMPLE !!"
90   VTAB 4: PRINT "IL SUFFIT DE R
      EMETTRE LES LETTRES DANS": PR
    INT: PRINT : PRINT "L'ORDRE ALP
      HABETIQUE !!!": PRINT : PRINT
```

```
    : PRINT "POUR CELA,IL FAUT I
    NVERSER LA CASE VIDE": PRINT
    : PRINT
100 PRINT "AVEC UNE LETTRE VOISI
    NE !!": PRINT : PRINT : PRINT
    "EN DONNANT LA LETTRE A INVE
    RSER !!"
110 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
    : PRINT "APPUYEZ SUR LA BARR
    E D'ESPACE"
120 GET A$
130 REM  TEST CLAVIER
140 DIM A(5,5),B(25)
150 REM  DIMENSIONNEMENT DES TAB
    LEAUX
160 HOME
170 I = 1
180 J = 1
190 C =  INT ( RND (1) * 25) + 1
200 REM  TIRAGE AU SORT !!!
210 IF B(C) <  > 0 THEN 190
220 B(C) = I * 5 + J - 5:A(I,J) =
    C
230 J = J + 1
240 IF J < 6 THEN 190
250 I = I + 1
260 IF I < 6 THEN 180
270 REM  BOUCLES
280 HOME
290 FOR I = 1 TO 5: FOR J = 1 TO
    5
300 IF A(I,J) = 25 THEN A(I,J) =
     - 32:E = I:F = J
310 PRINT  CHR$ (64 + A(I,J));"
    ";
320 REM  AFFICHAGE DE L'ALPHABET

330 NEXT J
340 PRINT : PRINT : PRINT
350 NEXT I
360 PRINT "NOMBRE DE COUPS      :
    ";N
370 GET A$
380 REM  TEST CLAVIER
390 G =  ASC (A$) - 64
400 IF G < 1 THEN 370
410 IF G > 25 THEN 370
420 H = B(G):H1 =  INT ((H - .1) /
     5) + 1:H2 = H - (H1 - 1) * 5

430 IF H1 = E THEN 470
440 IF H2 <  > F THEN 370
450 IF ABS (E - H1) <  > 1 THEN
    370
460 GOTO 480
470 IF  ABS (F - H2) <  > 1 THEN
    370
480 IF G <  > A(H1,H2) THEN 370
490 A(E,F) = G:A(H1,H2) = 25:B(G)
     = B(25):B(25) = H: VTAB 1: H
  TAB1:N = N + 1
500 IF B(25) = 25 THEN 520
510 GOTO 290
520 I = 1
530 J = 1
540 IF A(I,J) = ((I - 1) * 5 + J
    ) THEN 560
550 GOTO 290
560 J = J + 1
570 IF J < 6 THEN 540
580 I = I + 1
590 IF I < 6 THEN 530
600 REM  BOUCLES
610 HOME : PRINT "VOUS AVEZ GAGN
    E EN ";N;" COUPS."
620 HTAB 1: VTAB 20: PRINT "VOUL
    EZ VOUS REJOUER ???"
630 GET A$: IF A$ = "" THEN 630
640 REM  TEST CLAVIER
650 IF A$ = "O" THEN  RUN
660 IF A$ = "N" THEN  END
670 GOTO 630
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 110 : initialisation et explications du jeu
Ligne 120 : test du clavier
Ligne 140 : dimmensionnement de l'écran
ligne 170 à 190 : initialisation des variables
Ligne 210 à 260 : test de jeu
Ligne 280 à 310 : boucle principale du jeu
Ligne 330 à 370 : affichage de l'alphabet
Ligne 390 à 590 : test du clavier
Ligne 600 à 670 : fin de la partie ▶

DEMINEUR

Regroupez des lignes électrifiées en poussant des cloisons spécialement conçues. Bien entendu, qu'une ligne vous touche et vous êtes aussitôt expédié dans un monde meilleur. «A» déplace le haut de chaque mur, «Z» le bas, «.» = gauche, «/» = droite.



```
10   HOME
20   PRINT "COUP DE TELEPHONE ANON
     YME A L'A.F.P.  :": PRINT : PRINT
30   PRINT "DES TERRORISTES ONT IN
     STALLE UNE BOMBE": PRINT : PRINT
40   PRINT "EXTERMINATRICE DANS LA
      NOUVELLE TOUR QUE": PRINT :
      PRINT : PRINT
50   PRINT "LE PRESIDENT INAUGURE
     A LA DEFENSE  !!!": PRINT : PRINT
     : PRINT
60   PRINT "VOUS AVEZ 20 ESSAIS PO
     UR LA TROUVER ET ": PRINT : PRINT
     : PRINT
70   PRINT "LA DESAMORCER ...."
80   PRINT : PRINT : PRINT "APPUYE
     R SUR 'T' POUR LANCER LE JEU
      !!"
90   VTAB 23: HTAB 39: GET A$: IF
     A$ <  > "T" THEN 90
100  HOME :E = 0
110 X = 0:Y = 0:Z = 0:X1 =  INT (
     RND (1) * 10):Y1 =  INT ( RND
     (1) * 10):Z1 =  INT ( RND (1
     ) * 10)
120  REM  INITIALISATIONS
130  GOSUB 220
140  IF C = 100 THEN 320
150  VTAB 1: HTAB 1: PRINT "VOS C
     OORDONNEES SONT X=";X;" Y=";
     Y;" Z=";Z
160  VTAB 5: PRINT "VOTRE COMPTEU
     R GEIGER INDIQUE ";C
170 E = E + 1
180  IF E = 20 THEN 270
190  VTAB 10: PRINT "ESSAIS :";E
200  VTAB 15
210  INPUT "ENTREZ VOS NOUVELLES
     COORDONNEES (X,Y,Z)";X,Y,Z: GOTO
     130
220 X2 =  INT (X - X1):Y2 =  INT
     (Y - Y1):Z2 =  INT (Z - Z1)
230 C = 17.32 -  SQR (X2 ^ 2 + Y2
     ^ 2 + Z2 ^ 2)
240 C = (C * 100) / 17.32
250 C =  INT (C * 1000) / 1000
260  RETURN
270  HOME : PRINT "GRACE A VOUS,L
     A FRANCE DEVRA VOTER": PRINT
     : PRINT "DIMANCHE PROCHAIN !
     !!"
280  VTAB 15: PRINT "VOULEZ VOUS
     REJOUER ???"
290  GET A$: IF A$ = "O" THEN  RUN
300  IF A$ <  > "N" THEN 290
310  END
320  HOME : PRINT "BRAVO , IL VOU
     S RESTE 6 ESSAIS POUR": PRINT
     : PRINT "TROUVER LE CODE QUI
      ARRETERA LA MACHINE"
330 E = 0
340  GET A$
350  REM  TEST CLAVIER
360  HOME
370 C =  INT ( RND (1) * 100)
380  VTAB 1
390  PRINT "ESSAI NUMERO:";E
400  INPUT "ENTREZ UN CODE (0-99)
     ";A
```

```
410  IF A > 99 OR A < 0 OR A <  >
      INT (A) THEN 380
420 E = E + 1
430  IF A = C THEN 480
440  IF A < C THEN  PRINT "LE COD
     E EST PLUS GRAND !!!": GOTO
     460
450  PRINT "LE CODE EST PLUS PETI
     T !!!"
460  IF E > 6 THEN 270
470  GOTO 380
480  HOME : PRINT "VOUS ETES VRAI
     MENT LE PLUS FORT !!!"
490  FOR R = 1 TO 3000: NEXT : GOTO
     280

$RUN
```

```
COUP DE TELEPHONE ANONYME A L'A.F.P.  :

DES TERRORISTES ONT INSTALLE UNE BOMBE

EXTERMINATRICE DANS LA NOUVELLE TOUR QUE

LE PRESIDENT INAUGURE A LA DEFENSE  !!!

VOUS AVEZ 20 ESSAIS POUR LA TROUVER ET

LA DESAMORCER ....
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 70 : explication du jeu
Ligne 80 à 100 : attend une touche pour commencer
Ligne 110 à 120 : initialisation des variables
Ligne 150 à 160 : entrée des coordonnées
Ligne 170 : compteur de coup
Ligne 190 : affichage du nombre d'essais
Ligne 210 : choix des coordonnées
Ligne 220 à 250 : analyse de la réponse
Ligne 270 à 340 : fin de la partie
Ligne 360 à 490 : choix du code de sortie

APPLE II et IIE

X RAYS

Remettre les lettres dans l'ordre alphabétique ? Pas si facile que ça, quand on est obligé d'inverser la case vide avec une lettre voisine. Le jeu démarre seul ; après, il vous suffit de suivre les directives de l'ordinateur.

```
1   HGR2 : HCOLOR= 7
2   HPLOT 2,2 TO 260,2 TO 260,185 TO
     2,185 TO 2,2
3 H = 2:B = 185:D = 2:G = 260
4 I = 0:J = 1
10 X1 =  INT ( RND (1) * 257) + 2
     :X2 =  INT ( RND (1) * 257) +
     2:Y1 =  INT ( RND (1) * 183)
     + 2:Y2 =  INT ( RND (1) * 1
     83) + 2
20 A1 =  INT ( RND (1) * 24) - 12
     :A2 =  INT ( RND (1) * 24) -
     12:B1 =  INT ( RND (1) * 24)
      - 12:B2 =  INT ( RND (1) *
     24) - 12
```

```
30  HCOLOR= 7: HPLOT X1,Y1 TO X2,
     Y2
35  HCOLOR= 0: HPLOT X1(J),Y1(J) TO
     X2(J),Y2(J)
37 X1(I) = X1:Y1(I) = Y1:Y2(I) =
     Y2:X2(I) = X2
38 A1 = A1 +  INT ( RND (1) * 2) -
     1
39 B1 = B1 +  INT ( RND (1) * 2) -
     1
40 A2 = A2 +  INT ( RND (1) * 2) -
     1
41 B2 = B2 +  INT ( RND (1) * 2) -
     1
42 X1 = X1 + A1: IF X1 >  = G OR
     X1 <  = D THEN A1 =  - A1: GOTO
     42
50 X2 = X2 + A2: IF X2 >  = G OR
     X2 <  = D THEN A2 =  - A2: GOTO
     50
60 Y1 = Y1 + B1: IF Y1 >  = B OR
     Y1 <  = H THEN B1 =  - B1: GOTO
     60
70 Y2 = Y2 + B2: IF Y2 >  = B OR
     Y2 <  = H THEN B2 =  - B2: GOTO
     70
80 X =  PEEK ( - 16384): IF X < 1
     28 THEN 210
90  POKE  - 16384,0:X = X - 128
100  IF X = 65 THEN 300
110  IF X = 90 THEN 350
210 I = I + 1: IF I = 5 THEN I =
     0
220 J = J + 1: IF J = 5 THEN J =
     0
230  GOTO 30
300  HCOLOR= 7:H = H + 1: HPLOT G
     ,H TO D,H: IF H > Y1 OR H >
     Y2 THEN 500
310 F = F + 1: IF F = 50 THEN  RUN
320  GOTO 210
350  HCOLOR= 7:B = B - 1: HPLOT G
     ,B TO D,B: IF B < Y1 OR B <
     Y2 THEN 500
360  GOTO 310
400  HCOLOR= 7:D = D - 1: HPLOT D
     ,H TO D,B: IF D < X1 OR D <
     X2 THEN 500
410  GOTO 310
450  HCOLOR= 7:G = G + 1: HPLOT G
     ,H TO G,B: IF G > X1 OR G >
     X2 THEN 500
460  GOTO 310
500  TEXT : HOME : PRINT "VOUS AV
     EZ PERDU !!!"
510  PRINT : PRINT : PRINT "VOULE
     Z VOUS REJOUER ???"
520  GET A$: IF A$ = "O" THEN  RUN
530  IF A$ = "N" THEN  END
540  GOTO 500
```

COMMENTAIRES :
Ligne 1 : initialisation de l'écran
Ligne 2 : tracé du cadre du jeu
Ligne 3 à 4 : initialisation des variables du jeu
Ligne 10 à 20 : tirage aléatoire des positions des lignes
Ligne 30 à 70 : affichage et déplacement des lignes
Ligne 80 à 110 : test de collision
Ligne 210 à 360 : routine du jeu
Ligne 500 à 540 : fin de la partie

AMSTRAD CPC 464

PRONOSPORT

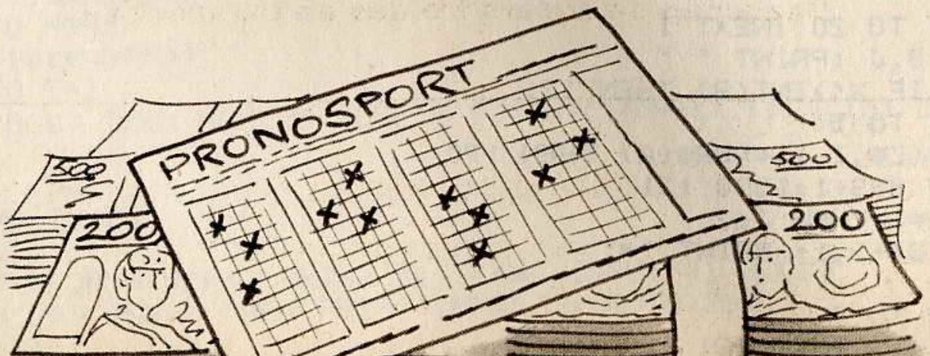
Donnez la combinaison gagnante de la prochaine course et repartez les poches pleines! Beaucoup de sueurs froides en perspective...

```
10 REM TILT PRONOSTIC
20 REM definition des couleurs
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,27:INK 3,15:PAPER 0
40 REM initialisation
50 A=32:B=32:C=32:PRO=0:D=0:E=0:F=0:PLOT -2,-2,1
60 REM ouverture d'une fenetre
70 WINDOW #1,13,18,24,24
80 REM redefinition de caractere
90 SYMBOL AFTER 0
```

```
100 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,255,255
110 REM decors
120 FOR G=16 TO 380 STEP 16:TAG:MOVE 0,G:PRINT"!";:MOVE 624,G:PRINT"!";
130 NEXT G
140 TAG:MOVE 0,374:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
150 TAG:MOVE 0,14:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
160 TAG:MOVE 0,60:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
170 PLOT -2,-2,2
180 TAG:MOVE 0,358:PRINT"!DEPART!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!ARRIVEE!";
190 PLOT -2,-2,3
200 TAG:MOVE 0,342:PRINT"!1!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
210 TAG:MOVE 0,146:PRINT"!3!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
220 TAG:MOVE 0,246:PRINT"!2!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
230 REM attribution des variables
240 a$="      !<":b$="  /!!!":c$="  /  \":d$="  \  /"
250 REM affiche Pronostic
260 TAG:MOVE 32,30:PRINT"PRONOSTIC";:INPUT #1,PRO
270 REM affiche chevaux
280 TAG:MOVE A-16,294:PRINT B$;:TAG:MOVE A,294+16:PRINT A$;:TAG:MOVE A,294-16:PR
INT C$;
290 SOUND 1,200,1:SOUND 2,150,1:SOUND 3,250,1
300 TAG:MOVE B-16,196:PRINT B$;:TAG:MOVE B,196+16:PRINT A$;:TAG:MOVE B,196-16:PR
INT C$;
310 TAG:MOVE C-16,100:PRINT B$;:TAG:MOVE C,100+16:PRINT A$;:TAG:MOVE C,100-16:PR
INT C$;
320 TAG:MOVE A,294-16:PRINT d$;:TAG:MOVE B,196-16:PRINT d$;:TAG:MOVE C,100-16:PR
INT d$;
330 A=A+RND (10)*16:B=B+RND (10)*16:C=C+RND (10)*16
340 REM test
350 IF A>520 THEN 390
360 IF B>520 THEN 390
370 IF C>520 THEN 390
380 GOTO 280
390 REM ordre d'arrive
400 IF A>B AND A>C AND B>C THEN TAG:MOVE 160,30:PRINT "1=>1 2=>2 3=>3";
410 IF A>B AND A>C AND C>B THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>1 2=>3 3=>2";
420 IF B>A AND B>C AND A>C THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>2 2=>1 3=>3";
430 IF B>A AND B>C AND C>A THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>2 2=>3 3=>1";
440 IF C>A AND C>b AND b>A THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>3 2=>2 3=>1";
450 IF C>A AND C>b AND a>b THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>3 2=>1 3=>2";
460 TAG:MOVE 32,48:PRINT"Pressez une touche";
470 FOR a=0 TO 1000:NEXT a
480 IF INKEY$="" THEN 480 ELSE RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 30 : définition des couleurs
Ligne 50 : initialisation des variables
Ligne 60 à 70 : ouverture de la fenêtre
Ligne 90 à 100 : redéfinition des caractères
Ligne 120 à 220 : affichage du décors
Ligne 240 : attribution des variables
Ligne 260 : affichage des pronostics
Ligne 280 à 330 : affichage des chevaux
Ligne 350 à 370 : test du clavier
Ligne 400 à 450 : ordre d'arrivée
Ligne 460 à 480 : fin de la partie



CHASS'LETTRES

Des lettres tombent du haut de l'écran, attrapez-les et reconstituez le mot proposé par l'ordinateur. Pour vous déplacer, utilisez la touche « > » pour aller à droite, et la touche « < » pour aller à gauche.

```
1 DATA "CROIX","LIVRE","JOUTE","COPIE"
2 DATA "ARCADE","VILLE","BANDE","RIRES"
3 DATA "JOUER","RASER","VOLER","ALLEE"
4 DATA "TOUCHE","BALLE","FUMEE","VIRER"
5 DATA "CACHE","ROUES","RALES","MALLE"
10 CLEAR :DIM B(5)
11 SPEED KEY 1,1
100 CLS
101 RESTORE
105 A=RND(1)*20
106 FOR I=1 TO A
107 READ Z$: NEXT I
110 LOCATE 35,1 :PRINT Z$
115 X=20
120 LOCATE X,25 :PRINT "£"
121 B=RND(1)*39+1: A=RND(1)*26+65
122 FOR J=5 TO 24
123 LOCATE B,J :PRINT CHR$(A)
124 FOR K=1 TO 30
125 A$="":A$=INKEY$ :IF A$="" THEN 140
126 LOCATE X,25 :PRINT " "
130 IF A$="," AND X<>1 THEN X=X-1
131 IF A$="." AND X<>39 THEN X=X+1
135 LOCATE X,25 :PRINT "£"
136 NEXT K
137 FOR I=1 TO 20 :NEXT I
140 LOCATE B,J :PRINT " "
150 NEXT J:IF X<>INT(B) THEN 121
160 FOR I=1 TO 5
161 IF MID$(Z$,I,1)=CHR$(A) THEN 170
162 NEXT I: S=S+1:GOTO 121
170 IF B(I)=1 THEN 162
171 LOCATE 34+I,1: PRINT "*"
172 S=S-2
180 FOR I=1 TO 5
181 IF B(I)<>1 THEN 121
182 NEXT I
```

```
190 PRINT"SCORE :";100-S
195 SPEED KEY 120,30
200 END
```

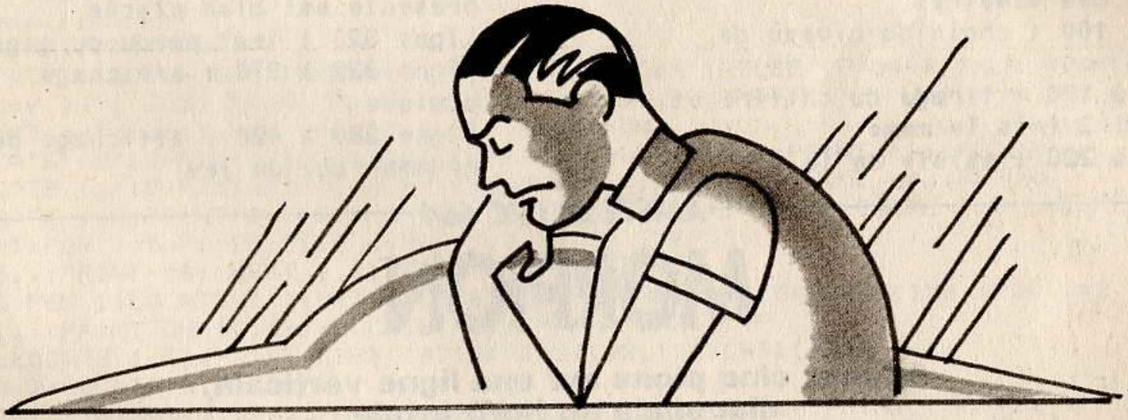
COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 5 : liste des mots pouvant être choisis
Ligne 105 à 110 : choix du mot à former
Ligne 115 à 120 : affichage du dièse
Ligne 121 : choix de la lettre qui va tomber
Ligne 122 à 150 : boucle du jeu
Ligne 124 à 136 : test clavier et déplacement du dièse
Ligne 137 à 162 : test si la lettre attrapée est contenue dans le mot
Ligne 170 à fin : si oui, incrémentation du score et test si le mot est formé en entier.

AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD MIND

Réplique du célèbre jeu « Master mind », Amstrad mind va mettre votre mémoire à rude épreuve. Entrez votre combinaison suivie de « return ».



```
10 REM MASTRAD
20 MODE 1
30 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,1,26:INK 3,6,1
40 PAPER 0:PEN 1
50 FORM$="ABCDEFG"
60 WINDOW #1,1,20,25,25
70 REM MASTER MINDE
80 REM
90 REM TIRAGE DES CHIFFRES
100 INPUT "NIVEAU DE DIFFICULTE: (1->4)";NMAX
110 NMAX=NMAX+3
120 A(1)=INT(10*RND(9))
130 FOR T=2 TO NMAX
140 A(T)=INT(10*RND(9))
150 FOR U=1 TO T-1
160 IF A(T)<>A(U) THEN NEXT U ELSE A(T)=INT(10*RND(9)):GOTO 150
170 NEXT T
180 CLS
190 FOR ROUT=0 TO 23
200 BON=0
210 TEX$=LEFT$(FORM$,NMAX):PRINT #1,TEX$;:INPUT #1,ABCD$
220 IF LEN(ABCD$)<>NMAX THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 210
230 PRINT ABCD$+"    ";
240 FOR T=1 TO NMAX
```

```
250 N=VAL(MID$(ABCD$,T,1))
260 IF N=A(T) THEN PEN 2:PRINT CHR$(224);:PEN 1:PRINT " ";:BON=BON+1:G
OTO 300
270 FOR U=1 TO NMAX
280 IF N=A(U) THEN PEN 3:PRINT CHR$(225);:PEN 1:PRINT " ";:GOTO 300
290 NEXT U
300 NEXT T
310 PRINT
320 IF BON<>NMAX THEN NEXT ROUT:GOTO 380
330 PRINT #1,"BRAVO !!!!!!!!!!!"
340 FOR T=1 TO 5:FOR S=1000 TO 100 STEP -20
350 SOUND 1,S,1,15
360 NEXT S:NEXT T
370 GOTO 390
380 PRINT #1,"PERDU !!!!!!!!!!!"
390 LOCATE 1,24:PRINT "UNE AUTRE (O/N)";
400 IF INKEY(34)=0 THEN RUN
410 IF INKEY(46)=0 THEN END
420 GOTO 400
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 60 : initialisation de l'écran et des fenêtres
Ligne 70 à 100 : choix du niveau de difficulté
Ligne 110 à 170 : tirage du chiffre et retirage si 2 fois le même
Ligne 180 à 220 : saisie de la combinaison et test du format
Ligne 230 à 310 : test si valeur présente est bien placée
Ligne 320 : test perdu ou gagné
Ligne 330 à 370 : affichage "bravo" + musique
Ligne 380 à 420 : affichage de perdu et redémarrage du jeu

AMSTRAD CPC 464

MORPION

Alignez cinq pions sur une ligne verticale, diagonale ou horizontale et écrasez l'ordinateur par votre supériorité stratégique. Méfiez-vous cependant. Son habileté est digne de celle des meilleurs cancres...

```
5 MODE 1:CLS:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,17:INK 3,14
10 DEFINT A-M,R-Z:DIM S(99),P(99),N(21)
15 'ON BREAK GOSUB 700
20 N(0)=0.01:N(1)=0.03:N(2)=0.5:N(3)=10:N(4)=10000:N(5)=0.1:N(10)=2:N(15)=100:N(
20)=1000000:g$(0)="00":g$(1)="10":g$(2)="20":g$(3)="
30":g$(4)="40":g$(5)="50":g$(6)="60":g$(7)="70":g$(8)="80":g$(9)="90"
25 SYMBOL AFTER 250
26 SYMBOL 250,&X111100,&X1100110,&X11000011,255,255,&X11000011,&X1100110,&X11110
0
```

```
30 valur$=CHR$(167)+CHR$(172)+CHR$(182)+CHR$(173)+CHR$(183)+CHR$(184)+CHR$(179)+
CHR$(180)+CHR$(172)+CHR$(169)+CHR$(132)+CHR$(177)+CH
R$(165)+CHR$(182)+CHR$(183)+CHR$(167)+CHR$(165)+CHR$(176)
31 A$=CHR$(250):B$=CHR$(224):C$=CHR$(144)
100 ERASE S,P:DIM P(99),S(99):A=0:B=0:CLS
200 GOSUB 500:GOSUB 400:IF C<>0 THEN GOTO 260
210 ERASE P:SOUND 7,350,10,12:DIM P(99):LOCATE 28,21:PEN 1:PRINT"A moi ....";:D=
1:E=0:F=5:G=0:H=90:GOSUB 300:D=9:E=4:F=9:H=50:GOSUB
300:D=10:E=0:GOSUB 300:D=11:F=5:GOSUB 300:q=-1:o=0
220 FOR I=0 TO 99:IF s(i)<>0 OR p(i)<q THEN 225 ELSE IF p(i)>q THEN d=i:q=p(d):o
=1 ELSE o=o+1:IF o*RND<1 THEN d=i
225 NEXT
230 LOCATE 35,11:PRINT d;:s(d)=5:GOSUB 350:a=a+1:IF a=100 OR (p(d)=0 AND a>1) TH
EN b=2:GOTO 310
240 IF p(d)>=n(20) THEN b=1:GOTO 310
260 PEN 1:LOCATE 38,13:PRINT "..";:LOCATE 28,21:SOUND 7,150,10,12:PRINT "A vous:
";:WINDOW £0,35,38,21,21:CLS:INPUT "",s:WINDOW £0,1,
40,1,25:IF s>99 OR s<0 THEN 260
265 IF s(s)<>0 THEN LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT"Case deja occupee..";:GOTO 260
266 LOCATE 37,13:PEN 1:PRINT s;:LOCATE 25,11:PRINT "Je joue en ..";
270 s(s)=1:GOSUB 360:a=a+1:IF a=100 THEN b=2:GOTO 310 ELSE IF p(s)>=n(4) THEN b=
-1:GOTO 310 ELSE LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(30);:GOTO
210
300 k=d*4:FOR i=e TO f:FOR j=g TO h STEP 10:s=i+j:p=s+k:z=0:FOR l=s TO p STEP d:
z=z+s(l):NEXT:o=n(z):IF o<>0 THEN FOR l=s TO p STEP
d:p(l)=p(l)+o:NEXT l
305 NEXT j,i:RETURN
310 LOCATE 1,25:IF b=1 THEN PRINT"J'ai gagne en"; ELSE IF b=-1 THEN PRINT"Vous a
vez gagne en"; ELSE PRINT"Partie nulle apres";
320 PRINT a;"coups":FOR i=1 TO 10000:NEXT:RUN
350 LOCATE (d/10-FIX(d/10))*20+4,FIX(d/10)*2+5:PEN 2:PRINT a$;:RETURN
360 LOCATE (s/10-FIX(s/10))*20+4,FIX(s/10)*2+5:PEN 3:PRINT b$;:RETURN
400 LOCATE 4,3:PRINT"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9";:FOR i=0 TO 9:LOCATE 1,5+i*2:PRINT g$(
i);:NEXT:FOR i=5 TO 23 STEP 2:FOR j=4 TO 22 STEP 2:L
OCATE j,i:PRINT c$;:NEXT j,i:RETURN
500 CLS:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(150)STRING$(38,154)CHR$(156):FOR i=2 TO 10:L
OCATE 1,i:PRINT CHR$(149):LOCATE 40,i:PRINT CHR$(149
):NEXT:LOCATE 1,11:PRINT CHR$(147)STRING$(38,154)CHR$(153)
505 PEN 2:LOCATE 3,3
510 PRINT STRING$(5,224)SPACE$(18)CHR$(224):LOCATE 3,4:PRINT CHR$(224)" "CHR$(22
4)" "CHR$(224):LOCATE 3,5:PRINT CHR$(224)"   "CHR$(2
24)" "STRING$(5,250)" "STRING$(4,224)"  "STRING$(4,250)" "CHR$(224)" "STRING$(5,
250)" "CHR$(224)"   "CHR$(224)
520 LOCATE 3,6:PRINT CHR$(224)"   "CHR$(224)" "CHR$(250)"   "CHR$(250)" "CHR$(22
4)"  "CHR$(224)"  "CHR$(250)"  "CHR$(250)" "CHR$(224
)" "CHR$(250)"   "CHR$(250)" "CHR$(224)CHR$(224)"  "CHR$(224)
530 LOCATE 3,7:PRINT CHR$(224)"   "CHR$(224)" "CHR$(250)"   "CHR$(250)" "STRING$
(5,224)" "STRING$(4,250)" "CHR$(224)" "CHR$(250)"
"CHR$(250)" "CHR$(224)" "CHR$(224)" "CHR$(224)
540 LOCATE 3,8:PRINT CHR$(224)"   "CHR$(224)" "CHR$(250)"   "CHR$(250)" "CHR$(22
4)"   "CHR$(224)" "CHR$(250)"    "CHR$(224)" "CHR$(2
50)"   "CHR$(250)" "CHR$(224)"  "CHR$(224)CHR$(224)
550 LOCATE 3,9:PRINT CHR$(224)"   "CHR$(224)" "STRING$(5,250)" "CHR$(224)"  "CH
R$(224)" "CHR$(250)"    "CHR$(224)" "STRING$(5,250)"
 "CHR$(224)"   "CHR$(224)
560 PEN 3:LOCATE 9,12:PRINT CHR$(164)" 1985  -LDIR- ,C.B.I"
570 PEN 1:LOCATE 1,14:PRINT"       Le but de ce jeu de reflexion    est d'aligne
r cinq pions dans l'une des trois directions suivant
es:":PEN 2:PRINT:PRINT"             £ DIAGONALE":PRINT"                £ HORIZONT
ALE":PRINT"           £ VERTICALE"
580 PEN 1:PRINT:PRINT"   . Votre adversaire est le CPC 464."
600 LOCATE 7,24:PEN 3:PRINT"Voulez vous commencer (O/N) ?"
610 i$=INKEY$:IF i$="" THEN 610
615 IF i$<>"o" AND i$<>"n" AND i$<>"O" AND i$<>"N" THEN LOCATE 11,25:PEN 1:PRINT
"Oui ou Non S.V.p.":FOR i=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 11,2
5:PRINT SPACE$(18):GOTO 610   620 IF i$="o" OR i$="O" THEN c=1
620 IF i$="o" OR i$="O" THEN c=1
630 CLS:LOCATE 30,3:PEN 1:PRINT"J'ai les ";:PEN 2:PRINT a$;:LOCATE 27.5:PEN 1:PR
```

```
"Et vous les ";:PEN 3:PRINT b$;:PEN 1:LOCATE 24,1
3:PRINT"Vous jouez en ..";:LOCATE 25,11:PRINT"Je joue en ..";
640 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"    * MORPION * "CHR$(164)" 1985 -LDIR-
650 PEN 1:RETURN
700 RUN
```

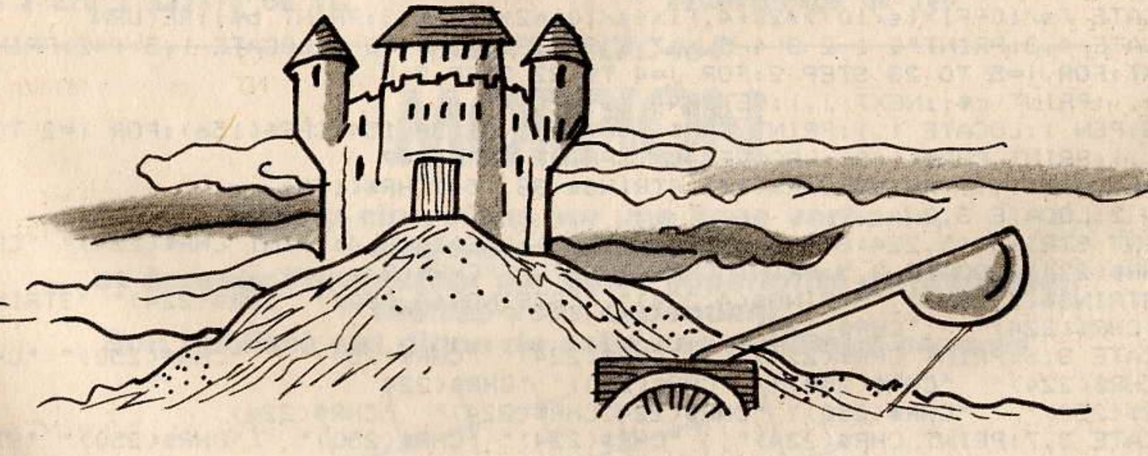
COMMENTAIRES :

Ligne 5 : définiton de l'écran graphique
Ligne 20 : initialisation des variables
Ligne 25 à 26 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 30 : initialisation de la variable VALUR$
Ligne 100 à 210 : définition des tableaux de variables et initialisation
Ligne 260 à 505 : entrer vos déplacements et réflexion de l'ordinateur
Ligne 400 à 550 : affichage des graphismes à l'écran
Ligne 570 à 700 : commentaires du jeu

AMSTRAD CPC 464

CATA-TIR

Détruisez sans remord les dépôts de vivres de l'ennemmi. Vous pourrez ainsi vous rendre maître de toutes ses places fortes. Pour l'attaquer, vous disposez d'une catapulte dernier modèle : il vous suffit d'indiquer un angle de tir et de presser la touche «enter».



```
1 ' ON BREAK GOSUB 8000
5 INK 0,0:INK 1,15:INK 2,9:INK 3,25
6 PAPER 0:BORDER 0
10 DIM xb(50),yb(50):ti=1
11 SYMBOL AFTER 199
12 SYMBOL 199,0,&X11000,&X11000,&X11000,&X1111110,&X11000,&X11000,0
13 SYMBOL 200,&X111100,&X100100,&X100100,&X11100111,&X10000001,&X11100111,&X1001
00,&X111100
14 SYMBOL 201,0,0,0,&X111100,&X1111110,&X1100110,&X1111110,&X1111110
15 SYMBOL 202,&X10001000,&X10001000,&X10001000,255,128,128,128,255
16 SYMBOL 203,&X10001,&X10001,&X10001,255,&X10000001,&X10000001,&X10000001,255
17 SYMBOL 204,8,8,8,255,128,128,128,255
18 SYMBOL 205,&X1111,&X1111,&X1111,255,131,131,131,255
19 a$=CHR$(14)+CHR$(1)+CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(200)+CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(0)+CHR$(199)+CHR$(22)+CHR$(0)
20 b$=CHR$(14)+CHR$(0)+CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(201)
21 SYMBOL 206,&X11110000,&X11110000,&X11110000,255,&X11000001,&X11000001,&X11000
001,255
24 c$=CHR$(14)+CHR$(1)+CHR$(15)+CHR$(2)
25 SYMBOL 207,0,7,&X1111,&X11111,&X111111,&X111000,&X111111,&X111111
```

```
26 SYMBOL 208,0,&X11100000,&X11110000,&X11111000,&X11111100,&X11100,&X11111100,&
X11111100
27 SYMBOL 209,&X111111,&X111111,&X111111,&X111111,&X111111,&X111111,&X111111,&X1
11111
28 SYMBOL 210,&X11111100,&X11111100,&X11111100,&X11111100,&X11111100,&X11111100,
&X11111100,&X11111100
29 SYMBOL 211,&X1111,&X11000,&X110000,&X11100000,&X1000000,&X1000000,&X1000000,&
X11000000
30 SYMBOL 212,&X11110000,&X11000,&X1100,&X111,&X10,&X10,&X10,&X11
31 SYMBOL 213,&X1000000,&X1000000,&X1000000,&X11000000,&X1000000,&X1000000,&X100
0000,&X11000000
32 SYMBOL 214,&X10,&X10,&X10,&X11,&X10,&X10,&X10,&X11
33 d$=CHR$(14)+CHR$(0)+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(207)+CHR$(208)+CHR
$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(209)+CHR$(210)+CHR$(22)+C
HR$(0)
50 cm$="vingtdeuxtrentequatretrentetroiscestchezmoi":xf$="vingtdeuxvingtquatrequ
atrevingthuit":cm=223433:xf=222488
100 MODE 1:CLS:GOSUB 600:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(4,11);:LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"
   "CHR$(164)" 1985  -LDIR-              "
110 LOCATE 6,2:PRINT b$b$b$b$b$"  "b$b$"  "b$b$b$b$b$"  "b$b$b$b$b$"  "b$b$b$b$b
$
115 x$=CHR$(202):y$=CHR$(203):z$=CHR$(204):w$=x$+y$:LOCATE 6,3:PRINT x$z$z$z$y$"
  "w$"  "x$z$z$z$y$"  "x$z$z$z$y$"  "x$z$z$z$y$:LOCA
TE 6,4:PRINT w$"      "w$"  "w$"      "w$"     "w$
120 LOCATE 6,5:PRINT w$b$b$b$"  "w$"  "w$b$b$"    "w$"  "b$b$"  "w$b$b$
125 LOCATE 6,6:PRINT x$z$z$z$y$"  "w$"  "x$z$z$y$"   "w$" "w$"  "x$z$z$y$
127 'PRINT xf$,cm$,cm,xf
130 LOCATE 7,7:PRINT "   "w$"   "w$"   "w$"       "w$" "w$"   "w$:LOCATE 6,8:PRINT b$b
$b$w$"  "w$"  "w$b$b$b$"  "w$b$w$"  "w$b$b$b$:LOCATE
 6,9:PRINT x$z$z$z$y$"  "w$"  "x$z$z$z$y$"  "x$z$z$z$y$"  "x$z$z$z$y$
140 LOCATE 1,11:PEN 2:PRINT"Reglez votre canon pour casser les ";b$:PEN 2:PRINT"
Vous devrez regler votre angle de tir etvotre puissa
nce de feu.":PEN 1:PRINT"   30<puissance<100  et  0<angle<90"
150 PEN 2:LOCATE 28,22:PRINT" ° ENTER §":LOCATE 25,23:PRINT"-pour commencer-":LO
CATE 25,18:PRINT"3 Chateaux":LOCATE 25,19:PRINT"diff
erents."
160 n$=INKEY$:IF n$<>CHR$(13) THEN 160
200 ni=ti:ERASE xb,yb:DIM xb(50),yb(50):IF ti>3 THEN ni=ti-INT(ti/3)*3
210 MODE 0:PEN 1:LOCATE 1,12:PRINT"   Chateau No";ti:FOR i=1 TO 5000:NEXT
300 MODE 1:CLS:ON ni GOSUB 1200,1300,600
499 GOTO 710
500 PEN 1:LOCATE 1,22:PRINT STRING$(40,131):RETURN
510 PEN 3:PAPER 0:DEG:x1=x-FIX(1*COS(a)):y1=y-FIX(1*SIN(a))
515 MOVE x1,y1:DRAW x,y,FF
530 RETURN
540 PEN 3:LOCATE 40,1:PRINT"M";:LOCATE 40,2:PRINT"U";:LOCATE 40,3:PRINT"N";:LOCA
TE 40,4:PRINT"I";:LOCATE 40,5:PRINT"T";:LOCATE 40,6:
PRINT"I";:LOCATE 40,7:PRINT"O";:LOCATE 40,8:PRINT"N";:LOCATE 40,9:PRINT"S"
550 m1=INT(mu/10):m2=mu-10*m1:m1$=STR$(m1):m2$=STR$(m2):PEN 2:LOCATE 39,11:PRINT
 m1$;:LOCATE 39,12:PRINT m2$;:RETURN
600 CLS:GOSUB 500
610 FOR i=19 TO 21:LOCATE 3,i:PRINT c$CHR$(202);:PRINT STRING$(16,204);:PRINT CH
R$(203):NEXT i
620 LOCATE 2,18:PRINT CHR$(202);STRING$(18,204);CHR$(203)
630 FOR i=13 TO 17:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(202);:LOCATE 16,i:PRINT CHR$(202);:LOCA
TE 2,i:PRINT STRING$(5,204);CHR$(203);:LOCATE 17,i:P
RINT STRING$(5,204);CHR$(203);:NEXT i
640 FOR i=16 TO 17:LOCATE 7,i:PRINT CHR$(205);STRING$(8,204);CHR$(206):NEXT i
650 FOR i=1 TO 7:LOCATE i,12:xb(i)=i:yb(i)=12:PRINT b$;:LOCATE i+15,12:xb(i+7)=i
+15:yb(i+7)=12:PRINT b$;:NEXT
660 LOCATE 8,15:FOR i=8 TO 15:xb(i+7)=i:yb(i+7)=15:PRINT b$;:NEXT i
670 LOCATE 2,14:PRINT a$:LOCATE 6,15:PRINT a$:LOCATE 2,16:PRINT a$:LOCATE 21,14:
PRINT a$:LOCATE 17,15:PRINT a$:LOCATE 21,16:PRINT a$
:FOR i=6 TO 10 STEP 2:LOCATE i,18:PRINT a$:NEXT i:FOR i=13 TO 17 STEP 2:LOCATE i
,18:PRINT a$:NEXT i
680 LOCATE 11,20:PRINT d$
699 PAPER 0:k=22:RETURN
710 x=FIX(RND(TIME)*100)+520:y=FIX(RND(TIME)*50)+70:PEN 1:FOR i=60 TO y:MOVE x-3
```
▶

```
0,i:DRAW x,i,3:NEXT:mu=35:ci=0
720 GOSUB 540:LOCATE 1,23:PEN 2:PRINT"Cibles";ci;"Force";Pu;"Angle";an;"sc";SC;"
     ";:LOCATE 1,24:PEN 1:PRINT"Entrez votre puiss
ance: "CHR$(242)"; §"CHR$(243)"          ":PEN 2:PRINT"       "ENTER§ pour valider
":pu=30
730 n$=INKEY$:LOCATE 34,24:PEN 1:PRINT pu:IF n$="" THEN 730
735 IF n$="§" AND pu>30 THEN pu=pu-0.5:a=0:ff=0:GOSUB 510:ff=1:l=pu:GOSUB 510:LO
CATE 35,24:PRINT"      ":GOTO 730
740 IF n$=";" AND pu<100 THEN pu=pu+0.5:a=0:ff=1:l=pu:GOSUB 510:LOCATE 35,24:PRI
NT"     ":GOTO 730
745 IF n$=CHR$(13) THEN l=pu:GOTO 760
750 GOTO 730
760 LOCATE 1,24:PEN 1:PRINT"Entrez votre angle de tir: "CHR$(240)"q a"CHR$(241)"
 ":PEN 2:PRINT"         "ENTER§ pour valider":an=45
765 n$=LOWER$(INKEY$):LOCATE 34,24:PEN 1:PRINT an:IF n$="" THEN 765
770 IF n$="q" AND an<90 THEN ff=0:a=-an:GOSUB 510:an=an+0.5:a=-an:ff=1:GOSUB 510
:LOCATE 35,24:PRINT"     ":GOTO 765
780 IF n$="a" AND an>0 THEN ff=0:a=-an:GOSUB 510:an=an-0.5:a=-an:ff=1:GOSUB 510:
LOCATE 35,24:PRINT"     ":GOTO 765
790 IF n$<>CHR$(13) THEN GOTO 765
800 ff=1:FOR a=0 TO -an STEP -1:GOSUB 510:NEXT
810 mu=mu-1:FOR t=1 TO 500 STEP 0.1:IF y1<400 THEN xa=x1:ya=y1
820 x1=FIX(x-pu*COS(an)*t):y1=FIX(y+5-2*t*t+pu*SIN(an)*t)
830 IF y1>400 THEN 880
840 IF x1<0 THEN SOUND 7,3000,10,15:GOTO 900
850 IF y1<60 THEN SOUND 7,4000,10,15:GOTO 900
860 IF TEST(x1,y1)<>0 THEN 920
870 PLOT xa,ya,0:PLOT xa+1,ya,0:PLOT xa,ya+1,0:PLOT xa+1,ya+1,0:PLOT x1,y1,2:PLO
T x1+1,y1,2:PLOT x1,y1+1,2:PLOT x1+1,y1+1,2
880 SOUND 7,y1,2,13:NEXT t:GOTO 900
900 PLOT xa,ya,0:PLOT xa+1,ya,0:PLOT xa,ya+1,0:PLOT xa+1,ya+1,0:ff=0:FOR a=0 TO
-an-1 STEP -1:GOSUB 510:NEXT:IF mu>0 GOTO 720 ELSE 1
050
920 x3=INT(x1/16)+1:y3=25-INT(y1/16):FOR i=1 TO k:x2=xb(i):y2=yb(i)
940 IF x2=x3 AND y2=y3 THEN SOUND 7,500,50,15:LOCATE x2,y2:PRINT" ";:h=h-1:ci=ci
+1:sc=sc+10:IF ci<k THEN 900 ELSE GOTO 1000
950 NEXT :SOUND 7,500,50,15,0,0,1:MOVE x1,y1:DRAW x1-4,y1,0::MOVE x1,y1:DRAW x1-
4,y1-4,0:MOVE x1,y1:DRAW x1+4,y1,0:MOVE x1,y1:DRAW x
1+4,y1-4,0
960 GOTO 900
970 'cabriescalas
971 'chrichri
1000 SOUND 7,400,200,15:LOCATE 1,23:PEN 1:PRINT" BRAVO.....Vous avez detruit to
utes lescibles.Votre score est de:";sc+mu*100"
     ":LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT""ENTER§ Pour passer au chateau suivant.":sc=sc+m
u*100
1010 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1010
1020 ti=ti+1:GOTO 200
1050 SOUND 7,2000,200,13:LOCATE 1,23:PEN 3:PRINT"Vos munitions sont epuisees.La
partie   est terminee.Votre score est:";sc+ci*20:FOR
 i=1 TO 15000:NEXT:GOTO 1100
1100 CLS:RUN
1200 PAPER 0:GOSUB 500:FOR i=19 TO 21:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(20,204
)CHR$(203);:NEXT
1210 FOR i=15 TO 18:LOCATE 5,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(i-10,204)b$;:xb(i-14)=i-
4:yb(i-14)=i:NEXT
1220 FOR i=5 TO 10:LOCATE i,14:PRINT b$;:xb(i)=i:yb(i)=14:NEXT
1230 FOR i=16 TO 18:LOCATE 18,i:PRINT c$CHR$(202)CHR$(204):NEXT
1240 LOCATE 18,15:PRINT b$b$:xb(11)=18:xb(12)=19:yb(11)=15:yb(12)=15
1250 FOR i=20 TO 22:LOCATE i,18:PRINT b$;:xb(i-7)=i:yb(i-7)=18:NEXT
1255 FOR i=2 TO 20 STEP 2:LOCATE i,20:PRINT a$;:NEXT
1256 LOCATE 6,17:PRINT d$
1260 k=15:PAPER 0:RETURN
1300 GOSUB 500:FOR i=16 TO 21:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(20,204)CHR$(20
3);:NEXT
1310 i=15:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)CHR$(203);:PAPER 0:PRINT"  "c$CHR$(202)CHR
$(203);:PAPER 0:PRINT"  "c$CHR$(202)CHR$(203);:PAPER
 0:PRINT"  "c$CHR$(202)CHR$(203);:PAPER 0:PRINT"  "c$CHR$(202)CHR$(203);:PAPER 0
```

```
:PRINT"   "c$CHR$(202)CHR$(203);
1320 FOR i=1 TO 22 STEP 4:LOCATE i,14:PRINT b$b$;:xb(i)=i:yb(i)=14:xb(i+1)=i+1:y
b(i+1)=14:NEXT
1330 FOR i=3 TO 19 STEP 4:LOCATE i,15:PRINT b$b$;:xb(i)=i:yb(i)=15:xb(i+1)=i+1:y
b(i+1)=15:NEXT
1340 FOR i=3 TO 21 STEP 2:LOCATE i,17:PRINT a$;:NEXT
1350 LOCATE 10,20:PRINT d$
1360 FOR i=3 TO 21 STEP 3:LOCATE i,19:PRINT a$;:NEXT
1380 k=22:PAPER 0:RETURN
1400 PAPER 0
8000 RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 : initialisation des couleurs de l'écran
Ligne 6 : initialisation de l'écran
Ligne 11 à 33 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 110 à 130 : affichage du château
Ligne 140 à 150 : définition de l'angle de tir
Ligne 210 : affichage du château n°X
Ligne 300 : passage en mode graphique
Ligne 540 à 745 : affichage des décors de jeu
Ligne 760 à 770 : choix de l'angle de tir
Ligne 800 à 960 : calcul et affichage du tir
Ligne 1000 : vous avez gagné
Ligne 1200 à 1380 : affichage d'une partie des décors

AMSTRAD CPC 464

MOTS CACHES

Trouvez les lettres qui composent le mot caché dans la mémoire de l'ordinateur. Attention, toute lettre déjà tapée est refusée.
Pour jouer, tapez une lettre suivie de «return».

```
10 MODE 0
20 WINDOW 1,40,15,20:WINDOW #1,1,40,21,25
30 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,26
40 PAPER #0,0:PEN #0,1:PAPER #1,1:PEN #1,0
50 FOR COL=3 TO 15:INK COL,1:NEXT
60 PAPER 0:PEN 1
70 GOSUB 470
80 REM NM=NOMBRE MAX DE DATA
90 NM=20
100 DIM F(26)
110 A=INT(NM*RND(9))+1
120 RESTORE
130 FOR T=1 TO A:READ A$:NEXT
```

```
140 L=LEN(A$)
150 FOR T=1 TO 26:F(T)=0:NEXT
160 B$=STRING$(LEN(A$),"-")
170 ESSAI=0
180 CLS
190 PRINT B$
200 LOCATE 1,2:PRINT"LETTRE"
210 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 210
220 IF C$<"A" OR C$>"Z" THEN 200
230 IF F(ASC(C$)-64)=1 THEN 200
240 PRINT#1,C$;
250 FL=0
260 FOR T=1 TO LEN(A$)
270 IF C$<>MID$(A$,T,1) THEN 290
280 B$=LEFT$(B$,T-1)+C$+RIGHT$(B$,LEN(A$)-T):L=L-1:FL=1
290 NEXT T
300 PRINT B$
310 IF L=0 THEN 360 ELSE IF FL=1 THEN 340
320 ESSAI=ESSAI+1:INK ESSAI+2,24:IF ESSAI=13 THEN 410
330 IF L=0 THEN 410
340 F(ASC(C$)-64)=1
350 GOTO 180
360 PRINT #1,"BRAVO !!!!!!!!!!!"
370 FOR T=1 TO 5:FOR S=1000 TO 100 STEP -20
380 SOUND 1,S,1,15
390 NEXT S,T
400 GOTO 420
410 PRINT #1,"PERDU !!!!!!!!!!!"
420 LOCATE 1,24:PRINT "UNE AUTRE (O/N)";
430 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 430
440 IF A$="O" THEN RUN
450 IF A$="N" THEN END
460 GOTO 440
470 ORIGIN 0,0,0,639,399,200
480 MOVE 200,210:DRAW 400,210,3
490 MOVE 300,210:DRAW 300,399,4
500 MOVE 200,210:DRAW 300,250,5
510 MOVE 400,210:DRAW 300,250,6
520 MOVE 300,399:DRAW 400,399,7
530 MOVE 300,350:DRAW 350,399,8
540 MOVE 400,399:DRAW 400,379,9
550 MOVE 390,379:DRAW 412,379,10:DRAW 412,359:DRAW 390,359:DRAW 390,379
560 MOVE 400,359:DRAW 400,309,11
570 MOVE 400,349:DRAW 380,340,12
580 MOVE 400,349:DRAW 422,340,13
590 MOVE 400,309:DRAW 380,270,14
600 MOVE 400,309:DRAW 422,270,15
610 RETURN
620 DATA MOBILE,JOURNAL,ORDINATEUR,MODULE,RADIATEUR,VEHICULE,MAGNETISME
,ELEPHANT
630 DATA CIGARETTE,CENDRIER,CRAYON,CRITERIUM
640 DATA UNITE,CHAUSSURE,LACET,CAISSE,TRAIN,MONTAGNE,COULEUR,CLASSEUR
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 40 : initialisation écran (mode et couleur)

Ligne 50 à 70 : mise en place couleur dessin et texte

Ligne 80 à 100 : initialisation des tableaux

Ligne 110 à 170 : choix des mots et initiliasation du texte

Ligne 180 à 240 : saisie des touches

Ligne 250 à 350 : test si lettre valide

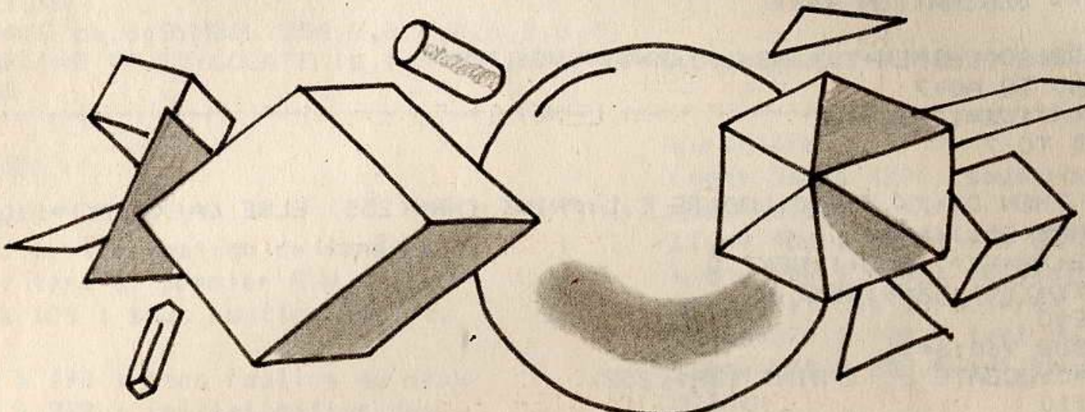
Ligne 360 à 460 : texte gagné ou perdu

Ligne 470 à 610 : dessin pendu

Ligne 630 à la fin : data et mot à tirer

DRÔLES DE CARACTÈRES !

**Créez les graphismes de vos futurs jeux.
Pour vous diriger à l'intérieur d'un caractère à redéfinir, utilisez les quatre touches d'édition.
Pressez la barre d'espace pour remplir un carré,
E pour effacer, C pour valider le caractère redéfini,
Z pour rendre la grille entièrement blanche.**



```
10 REM  !!!!  IMPORTANT  !!!!! IL FAUT ABSOLUMENT METTRE CETTE LIGNE
20 REM POUR UN DEMARRAGE A CHAUD FAIRE GOTO 1300 LE GENERATEUR SE TROUVE EN 4095
6ET S'ETEND SUR 2048
30 WINDOW £1,1,40,25,25
40 IF PEEK(&176)=65 THEN GOTO 290
50 GOTO 190
60 REM *****  TEST CLAVIER  *****
70 '
80  a$=INKEY$:IF a$="" THEN 80
90 cha=ASC(a$):RETURN
100 '
110 REM ***** MENU *****
120 '
130 LOCATE 15,18:PRINT"E >EFFACE"
140 LOCATE 15,19:PRINT "ESPACE >REMPLI"
150 LOCATE 15,21:PRINT"C >CREATION"
160 LOCATE 15,22:PRINT"S >SORTIE"
170 LOCATE 15,23:PRINT"Z >GRILLE A ZERO"
180 RETURN
190 '
200 REM ***** INITIALISATION *****
210 '
220 POKE &176,65:mem=HIMEM:PRINT mem
230 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,24,1:INK 3,6:PAPER 0:PEN 1:CLS
240 SYMBOL AFTER 32
250 SYMBOL 255,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&FF
260 SYMBOL 253,193,162,148,136,148,162,193,255
270 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,0,0
280 SYMBOL 251,255,255,255,255,255,255,255,255
290 '
300 REM **** CADRILLAGE ****
310 '
320 CLS
330 CLEAR:GOSUB 360:x=-1:y=2:GOSUB 110
340 INPUT £1," CODE CARACTERE DECIMAL (32->250):";CA:
350 IF CA<32 OR CA>250 THEN 340 ELSE CARA=CA:GOTO 510
360 FOR Y=208 TO 336 STEP 16
370 ORIGIN 240,y:DRAW 128,0
380 NEXT
390 FOR x=240 TO 372 STEP 16
```

```
400 ORIGIN x,208:DRAW 0,128
410 NEXT
420 RETURN
430 '
440 '
450 '
460 LOCATE 1,25:PRINT"VOULEZ-VOUS EN DEFINIR UN AUTRE (O/N)?"
470 GOSUB 60
480 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOTO 290
490 IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:END
500 GOTO 470
510 '
520 REM **** GENERATION ****
530 '
540 NB=CA-32:AD=(HIMEM+1)+(NB*8):XX=0:YY=0:L=5
550 FOR A=AD TO AD+7
560 B=PEEK(A):Va=128:C=16
570 FOR Q=0 TO 7
580 R=B-VA
590 IF R<0 THEN CA(XX,YY)=0:LOCATE C,L:PRINT CHR$(255) ELSE CA(XX,YY)=1:LOCATE C
,L:PRINT CHR$(251):b=r
600 VA=VA/2:XX=XX+1:C=C+1:NEXT Q
610 L=L+1:YY=YY+1:XX=0:NEXT A
620 HO=0:VE=0
630 q=2:GOSUB 960:q=0
640 c=16:l=5:LOCATE c,l:PRINT CHR$(253)
650 GOSUB 110
660 REM test clav
670 ho=0:ve=0
680 CA=254:Q=1:CH=VE:GOSUB 970:LOCATE 16,16:PEN 3:PRINT CARA;:PEN 1:PRINT"=";:PE
N 3:PRINT CHR$(254):PEN 1:GOSUB 60
690 IF cha=243 THEN ic=1:il=0:GOTO 790
700 IF cha=242 THEN ic=-1:il=0:GOTO 790
710 IF cha=241 THEN il=+1:ic=0:GOTO 790
720 IF cha=240 THEN il=-1:ic=0:GOTO 790
730 IF cha=32 THEN ca(ho,ve)=1:GOTO 840
740 IF cha=69 OR cha=101 THEN ca(ho,ve)=0:LOCATE c,l:PRINT CHR$(253):PEN 1:GOTO
680
750 IF cha=67 OR cha=99 THEN Q=0:GOTO 860
760 IF cha=83 OR cha=115 THEN 430
770 IF a$="z" OR a$="Z" THEN .1160
780 GOTO 680
790 '
800 IF ca(ho,ve)=0 THEN LOCATE c,l:PRINT CHR$(255) ELSE PEN 1:LOCATE c,l:PRINT C
HR$(251)
810 c=c+ic:l=l+il:ho=ho+ic:ve=ve+il
820 IF c<16 OR c>23 OR l<5 OR l>12 THEN c=c-ic:l=l-il:ho=ho-ic:ve=ve-il
830 IF ca(ho,ve)=0 THEN LOCATE c,l:PRINT CHR$(253):PEN 1:GOTO 680
840 PEN 2:LOCATE c,l:PRINT CHR$(251):PEN 1
850 GOTO 680
860 CA=CARA:LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,32);
870 LOCATE 1,25:PRINT"REDEFINITION DE "CHR$(CA)" (O/N)?";:GOSUB 60
880 IF a$="O" OR a$="o" THEN 910
890 IF a$="N" OR a$="n" THEN 680
900 GOTO 870
910 GOSUB 960
920 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,32);
930 'X=-1:Y=2
940 'GOSUB 500
950 FOR L=5 TO 12:LOCATE 16,L:PRINT STRING$(8,255);:NEXT:LOCATE 34,4:PRINT STRIN
G$(5,252):CLEAR:GOTO 330
960 FOR CH=0 TO 7
970 VA=128:C(CH)=0
980 FOR N=0 TO 7
990 IF CA(N,CH)=0 THEN VA=VA/2:GOTO 1020
1000 C(CH)=C(CH)+VA
1010 VA=VA/2
1020 NEXT N
```

```
1030 IF Q=1 THEN 1050
1040 NEXT CH
1050 SYMBOL CA,C(0),C(1),C(2),C(3),C(4),C(5),C(6),C(7)
1060 IF Q=1 THEN 1100
1070 IF q=2 THEN RETURN
1080 IF Q=0 THEN :LOCATE 11,4:PRINT "HEXA";:LOCATE 25,4:PRINT "DECI";:K=5:FOR I=
0 TO 7:LOCATE 12,K:PRINT HEX$(C(I));:LOCATE 25,K:PRI
NT C(I);:K=K+1:NEXT I:ERASE C
1090 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE"STRING$(10,252):PEN 1:GOSUB 60:F
OR K=4 TO 13:LOCATE 25,K:PRINT"        ";:LOCATE 11,K:
PRINT"       ";:NEXT K:LOCATE 16,16:PRINT STRING$(8,252);
1100 IF Q=0 THEN 920
1110 RETURN
1120 ERASE ca,c:SYMBOL 254,0,0,0,0,0,0,0,0
1130 FOR l=5 TO 12:LOCATE 16,l:PRINT STRING$(8,255);:NEXT l:GOSUB 360:ho=0:ve=0:
GOTO 640
```

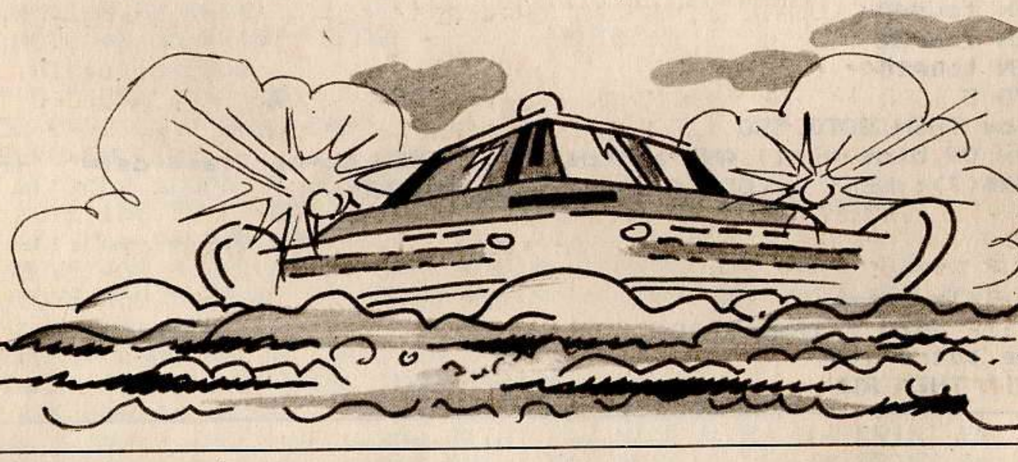
COMMENTAIRES :

Ligne 30 : initialisation de fenêtre
Ligne 40 : test si premier RUN
Ligne 60 à 100 : sous routine test du clavier
Ligne 110 à 190 : sous routine du menu
Ligne 200 à 290 : initialisation des couleurs et caractères
Ligne 300 à 350 : entrée du code caractère
Ligne 360 à 420 : sous routine quadrillage
Ligne 450 à 500 : fin de programme
Ligne 520 à 650 : initialisation de la grille et des caractères
Ligne 670 à 780 : test du clavier
Ligne 800 à 850 : affichage croix ou blanc
Ligne 860 à 1130 : traitement des tableaux

AMSTRAD CPC 464

LES ASCII ATTAQUENT

Des vagues de caractères ASCII déferlent sur vous. Détruisez-les et... apprenez à les reconnaître : Ils suivent un ordre d'apparition implacable. Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer et la barre d'espace pour tirer.



```
10 REM ASCII attaquent
20 SYMBOL AFTER 200:DIM a(6):DIM b(6):DIM as$(6)
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,3:INK 2,26:INK 3,9:PAPER 0:BORDER 0
40 REM= redeffinition des caracteres =
50 SYMBOL 200,0,3,7,31,4,252,111,224
60 SYMBOL 201,0,0,128,252,128,248,252,31
70 SYMBOL 203,224,111,252,4,31,7,3,0
80 SYMBOL 204,31,252,248,128,252,128,0,0
90 v$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(203)+CHR$(204)
100 d$="  "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+"  "
```

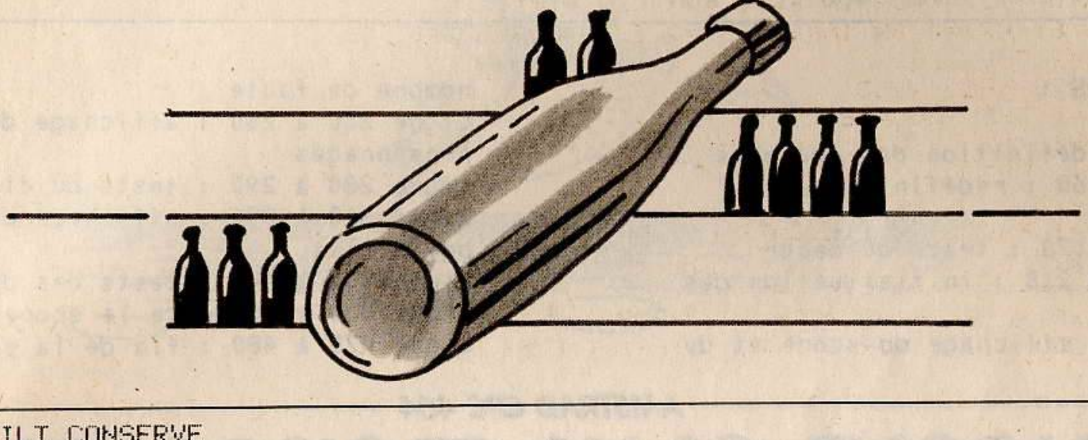
```
110 REM == deffinition du niveau ==
120 INPUT "quel niveau (1,2,3)";ni
130 IF ni=1 THEN n=3
140 IF ni=2 THEN n=2
150 IF ni=3 THEN n=1
160 REM positionnent des etoiles
170 MODE 1:FOR c=1 TO 2:FOR i=1 TO 100:PLOT RND(1)*640,RND(1)*400,c
180 NEXT i,c
190 '=========== jeu ================
200 EVERY 100,1 GOSUB 370
210 as=163:no=0:x=1:y=12:x0=32:y0=206:PEN 1:LOCATE 1,y:PRINT v$:GOSUB 370
220 xx=0
230 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 THEN y1=-1:xx=1:GOTO 250
240 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0 THEN y1=1:xx=1
250 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN GOSUB 340
260 IF y<=2 THEN y=2
270 IF y>=23 THEN y=23
280 IF xx=1 THEN LOCATE 1,y:PRINT d$
290 IF xx=1 THEN y=y+y1:IF y>=2 AND y<=23 THEN y0=y0-16*y1
300 IF y<=2 THEN y=2
310 IF y>=23 THEN y=23
320 IF xx=1 THEN PEN 1:LOCATE 1,y:PRINT v$;
330 GOTO 220
340 REM =========== tir ===========
350 MOVE x0,y0-8:DRAWR 200*n,0,2:FOR i=1 TO 10:PRINT CHR$(7);:NEXT i:MOVE x0,y0+
10:DRAWR 200*n,0,2:FOR i=1 TO 10:PRINT CHR$(7);:NEXT
 i
360 :MOVE x0,y0-8:DRAWR 200*n,0,0:MOVE x0,y0+10:DRAWR 200*n,0,0:FOR i=1 TO 10:PR
INT CHR$(7);:NEXT i:GOTO 470
370 REM routine pour les attaquants
380 PEN 3
390 IF no<=0 THEN no=5:as=as+1:a(1)=40:a(2)=40:a(3)=40:a(4)=40:a(5)=40:b(1)=3:b(
2)=10:b(3)=15:b(4)=20:b(5)=20:as$(1)=CHR$(as):as$(2)
=CHR$(as):as$(2)=CHR$(as):as$(3)=CHR$(as):as$(4)=CHR$(as):as$(5)=CHR$(as)
400 FOR x=1 TO 5
410 LOCATE a(x),b(x):PRINT " ";
420 a(x)=a(x)-INT(RND(1)*5)-2:det=RND(1)*4:b(x)=b(x)+INT(RND(1)*7-det)
430 IF b(x)<1 THEN b(x)=1
440 IF b(x)>23 THEN b(x)=23
450 IF a(x)<=0 THEN GOTO 3000 ELSE LOCATE a(x),b(x):PRINT as$(x);:NEXT x
460 PEN 1
465 RETURN
470 REM ======= test de touche =========
480 IF n=3 THEN tou=40
485 IF n=2 THEN tou=28
490 IF n=1 THEN tou=15
500 FOR ds=1 TO 5
510 IF a(ds)>tou THEN GOTO 530
520 IF (b(ds)=y OR b(ds)=y+1) AND as$(ds)<>" " THEN no=no-1:as$(ds)=" ":FOR i=1
TO 15:PRINT CHR$(7);:NEXT i:LOCATE a(ds),b(ds):PRINT
 " ";
530 NEXT ds
540 RETURN
3000 REM =====- fin -====
3005 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 3005
3010 INPUT "une autre";a$
3040 IF a$="oui" THEN RUN
```

COMENTAIRES :

Ligne 20 : définition des variables de jeu
Ligne 30 : initialisation de l'écran
Ligne 40 à 80 : redéfinition des caractères graphiques
Ligne 110 à 150 : choix du niveau
Ligne 160 à 180 : positionnement aléatoire des étoiles
Ligne 190 à 330 : routine principale du jeu
Ligne 340 à 465 : calcul et affichage de votre tir
Ligne470 à 540 : test du clavier
Ligne 3000 à 3040 : fin de la partie

CASSE BOUTEILLE

Des bouteilles avancent lentement sur un tapis roulant à trois niveaux. R'attrapez-les au fur et à mesure de leur arrivée. Pour monter ou descendre, utilisez les touches : Curseur haut pour monter, curseur bas pour descendre.



```
10 REM TILT CONSERVE
20 REM definition des couleurs
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,27:INK 3,15:BORDER 0
40 REM redefinition des couleurs
50 SYMBOL AFTER 0
60 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,255,255
70 REM decors
80 FOR a=16 TO 400 STEP 16:TAG:MOVE 0,a:PRINT"!";:TAG:MOVE 624,a:PRINT"!";
90 NEXT a
100 TAG:MOVE 0,16:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
110 PLOT -2,-2,2:TAG:MOVE 0,120:PRINT"";
120 TAG:MOVE 0,220:PRINT"";
130 TAG:MOVE 0,320:PRINT"";
140 PLOT -2,-2,1
150 TAG:MOVE 0,400:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
160 TAG:MOVE 0,72:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
170 TAG:MOVE 48,50:PRINT" SCORE            FAUTE";
180 REM initialisation
190 A$=" O ":B$="/!\":C$=" ":D$="   "
200 A=152:B=32:C=32:D=32:E$=" !"
210 SCORE=0:FAUTE=0
220 REM affiche score et nombre faute
230 TAG:MOVE 160,50:PRINT SCORE;:TAG:MOVE 370,50:PRINT FAUTE;
240 REM affiche Personnage
250 TAG:MOVE 480,A:PRINT A$;:MOVE 480,A-16:PRINT B$;:MOVE 480,A-32:PRINT C$;
260 TAG:MOVE 480,A:PRINT D$;:MOVE 480,A-16:PRINT D$;:MOVE 480,A-32:PRINT D$;
270 REM test clavier
280 IF INKEY (0)=0 AND A<344 THEN A=A+96
290 IF INKEY (2)=0 AND A>152 THEN A=A-96
300 REM affiche conserve
310 SOUND 1,5*B,2:TAG:MOVE B,336:PRINT E$;:MOVE B,336+16:PRINT E$;
320 SOUND 2,5*C,2:TAG:MOVE C,236:PRINT E$;:MOVE C,236+16:PRINT E$;
330 SOUND 3,5*D,2:TAG:MOVE D,136:PRINT E$;:MOVE D,136+16:PRINT E$;
340 REM test
350  IF B>440 AND A<>344 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:B=32:TAG:MOVE 440,336:
PRINT "    ";:MOVE 440,336+16:PRINT "    ";
360 IF B>440 THEN SOUND 1,300,5:B=32:TAG:MOVE 440,336:PRINT "    ";:MOVE 440,336+
16:PRINT "    ";
370 IF FAUTE>3 THEN 470
380  IF C>440 AND A<>248 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:C=32:TAG:MOVE 440,236:
```

```
PRINT "   ";:MOVE 440,236+16:PRINT "   ";
390 IF C>440 THEN SOUND 1,300,5:C=32:TAG:MOVE 440,236:PRINT "   ";:MOVE 440,236+
16:PRINT "   ";
400 IF FAUTE>3 THEN 470
410 IF D>440 AND A<>152 THEN  SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:D=32:TAG:MOVE 440,136:
PRINT "   ";:MOVE 440,136+16:PRINT "   ";
420 IF D>440 THEN SOUND 1,300,5:D=32:TAG:MOVE 440,136:PRINT "   ";:MOVE 440,136+
16:PRINT "   ";
430 IF FAUTE>3 THEN 470
440 B=B+RND (10)*10:C=C+RND (10)*14.9:D=D+RND (10)*16
450 SCORE=SCORE+5
460 GOTO 230
470 TAG:MOVE 48,32:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE";:FOR A=0 TO 1000:NEXT A
480 IF INKEY$=""THEN 480 ELSE RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 30 : définition des couleurs
Ligne 50 à 60 : redéfinition des caractères
Ligne 80 à 170 : tracé du décor
Ligne 190 à 210 : initialisation des variables
Ligne 230 : affichage du score et du nombre de faute
Ligne 250 à 260 : affichage des personnages
Ligne 280 à 290 : tests du clavier
Ligne 310 à 330 : affichage des bouteilles
Ligne 350 à 440 : tests des déplacements
Ligne 450 : augmente le score
Ligne 470 à 480 : fin de la partie

AMSTRAD CPC 464

UN PONT, ÇA VA, TROIS PONTS...

Aidez des jeunes filles à traverser une rivière en plaçant sous leurs pas les éléments d'un pont transportable. Comble de malchance, les charmantes demoiselles apparaissent sur trois niveaux différents... Pour placer un élément du pont, utilisez les touches du curseur haut et bas.

```
10 REM TILT PONT
20 REM definition des couleurs
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,27:INK 3,15:BORDER 0
40 REM definition de caractere
50 SYMBOL AFTER 0
60 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,255,255
70 REM decors
80 FOR a=16 TO 400 STEP 16:TAG:MOVE 0,a:PRINT"!";:TAG:MOVE 624,a:PRINT"!";
90 NEXT a
100 TAG:MOVE 0,16:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
110 PLOT -2,-2,2:TAG:MOVE 0,120:PRINT"          ";
120 TAG:MOVE 0,216:PRINT"          ";
130 TAG:MOVE 0,312:PRINT"          ";
140 PLOT -2,-2,1
150 TAG:MOVE 0,400:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
160 TAG:MOVE 0,72:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
170 TAG:MOVE 48,50:PRINT" SCORE          FAUTE";
180 REM initialisation
190 B$="":D$="    "
200 A=136:B=32:C=32:D=32:E$=" ":F$=" "
210 SCORE=0:FAUTE=0
220 REM affiche score et nombre de fautes
230 TAG:MOVE 160,50:PRINT SCORE;:TAG:MOVE 370,50:PRINT FAUTE;
240 TAG:MOVE 274,A-16:PRINT B$;
```

```
250 REM affiche Personnages
260 SOUND 1,5*B,2:TAG:MOVE B,328:PRINT E$;:MOVE B,328+16:PRINT F$;
270 SOUND 2,5*C,2:TAG:MOVE C,232:PRINT E$;:MOVE C,232+16:PRINT F$;
280 SOUND 3,5*D,2:TAG:MOVE D,136:PRINT E$;:MOVE D,136+16:PRINT F$;
290 REM test
300  IF B>258 AND B<370 AND A<>328 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:B=32:TAG:MOV
E 258,328:PRINT "              ";:MOVE 258,328+16:PRINT
"        ";
310 IF D>258 AND D<360 AND A<>136 THEN  SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:D=32:TAG:MOV
E 258,136:PRINT "             ";:MOVE 258,136+16:PRINT "
      ";
320  IF C>254 AND C<354 AND A<>232 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:C=32:TAG:MOV
E 254,232:PRINT "             ";:MOVE 254,232+16:PRINT "
      ";
330 IF B>500 THEN B=32:TAG:MOVE 500,328:PRINT "         ";:MOVE 500,328+16:PRINT "
     ";
340  IF C>500 THEN C=32:TAG:MOVE 500,232:PRINT "         ";:MOVE 500,232+16:PRINT
"       ";
350 IF D>500 THEN D=32:TAG:MOVE 500,136:PRINT "      ";:MOVE 500,136+16:PRINT "
   ";
360 B=B+RND (10)*7:C=C+RND (10)*12.9:D=D+RND (10)*16
370 TAG:MOVE 274,A-16:PRINT D$;
380 REM test des touches
390 IF INKEY (0)=0 AND A<310 THEN A=A+96
400 IF INKEY (2)=0 AND A>152 THEN A=A-96
410 IF FAUTE>3 THEN 440
420 SCORE=SCORE+5
430 GOTO 230
440 TAG:MOVE 48,32:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE";:FOR A=0 TO 2000:NEXT A
450 IF INKEY$=""THEN 450 ELSE RUN
```

igne 30 : définition des couleurs
igne 50 à 60 : redéfinition des
aractères
igne 80 à 170 : affichage du décor

Ligne 190 à 210 : initialisation des variables
Ligne 250 à 280 : affichage des personnages
Ligne 300 à 370 : test du jeu
Ligne 390 à 410 : test du clavier
Ligne 420 à 450 : fin de la partie

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimeries : Sima et Roto-France, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

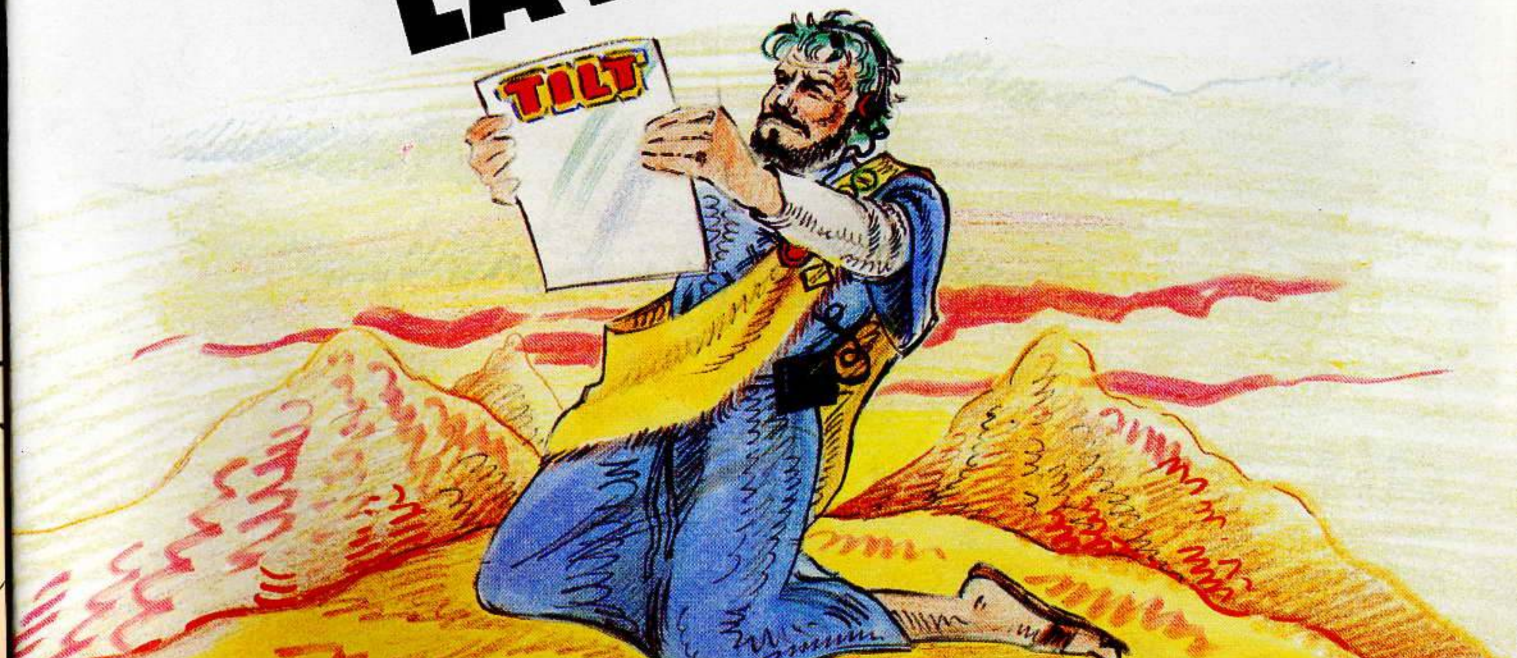
ET N'OUBLIEZ PAS LE 4 NOVEMBRE TILT

JEUX ET MICRO : LE GUIDE 86

- Plus de 600 logiciels testés
- 40 micro-ordinateurs passés au banc d'essai
- Les «Tilt d'or» 86
- Tous les ordinateurs d'échecs
- Le point sur les consoles
- Quel micro choisir ? Les questions à poser...
- Un panorama des technologies du futur

Et... les livres, les adresses indispensables, le répertoire de tous les articles parus dans TILT, le lexique de tous les termes informatiques, nos P.A...

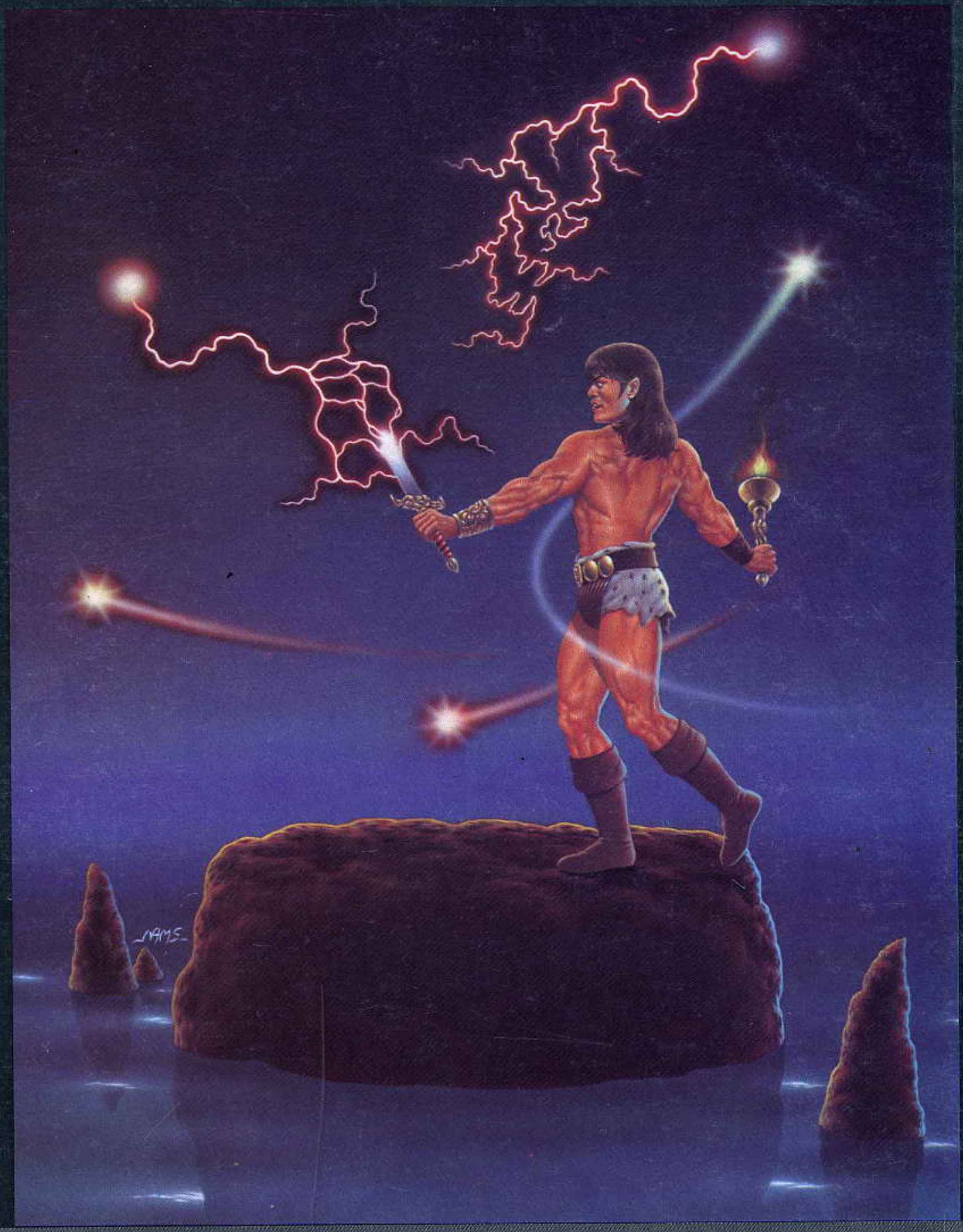
BREF : LA BIBLE !!!



TILT

En vente chez tous les marchands de journaux

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...



MANDRAGORE

Grand Prix - Ministère de la Culture
"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46

ENFIN DISPONIBLE SUR AMSTRAD! CPC 464, 664
MSX 64K, Commodore C 64,
Thomson MO5/TO7-70 Apple II